

Tunnel Trilogie

Buch III

Die letzte Krise

(Gesamt-Edition web i1.1)

Adultedition 21+ Empfehlung: Jugendbuch



© eftos@eftos.de ® & ™ tunnel.eftos.de © Eftos Ent.

Kingdom of a thousand characters, names, places, technologies & indicia
are absolute © & ™ Eftos Ent. All rights reserved.



Offizielles Statement zu den Editionen
(Adult/Jugend i2)

Blauer Text:

Kapitel enthält überwiegend Inhalt der Erwachsenenauflage

Diese farbliche Kennzeichnung ist grob.
Die derzeit verfügbare Jugend-Edition unterscheidet genauer,
bis in einzelne Textpassagen hinein.

Status der Jugendausgabe (current): open (original) rc I

Svinenysh Galactic:

*„Der Leser jungebliebenen Jugend. Verwiesen verweise er ich
sie es auf die Ausgabe der kleinen Leute. Sie uns ist gemacht.“*

Kingdom of a thousand characters, names, places, technologies & indicia
are absolute © & ™ Eftos Ent. All rights reserved.

(I) Harakiri total

Schluss ist Schluss, alles andere eine Illusion, kindisch.

Auch wenn das Schöne daran ist, das danach zentralwort mehr kommt, ist eine aufgeklärte Person nur recht mühsam als Selbstmordattentäter zu rekrutieren. Genau solche Freiwillige bräuchte jedoch Generalmajor Pavel Rebelkov, denn er will endlich Erfolge.

Die Aktion damals, vor fast genau drei Jahren, als der ehemalige Regent vom Pak, Dr. Leviathan zu Westenburg, aus seinem Amtssitz entfernt worden ist, war sozusagen seine letzte Großtat.

Seither läuft es eher schlecht, für den jungen alten Generalmajor, beruflich wie privat. Sein flotter 21-jähriger Rumpf überfordert sein dekadentes Althirn mehr und mehr.

Seit der Gehirntransplantation damals, nehmen seine körperlichen Anomalitäten zu.

Er leidet unter unkontrollierten Zuckungen, besonders im Gesicht. Äußerst tragisch für einen zackigen Militär. Unter der Hand sind seine Problemchen längst bekannt, offen darüber zu schwadronieren traut sich jedoch keiner seiner Untergebenen.

Ja, es stimmt: zu Westenburg wurde entmachtet und wie erwartet sind die Pakinger passiv geblieben.

Eivind Lundbarden, mittlerweile gewählter Kanzler der Pakinger, hat zwar lautstark protestiert aber dann doch den neuen Vertreter der Königin, Regent Torg Juriwitsch, zähneknirschend akzeptiert.

Zumindest auf dem Papier. In Wirklichkeit haben Sie sich durch diese höchst fragwürdige Aktion noch mehr von der Krone abgekapselt. Selbst in den Kreisen um Rebelkov hat man keine verlässlichen Daten zur tatsächlichen politischen Lage drüben auf Pak-Prime im Indi System.

Was Rebelkov ganz besonders wurmt ist das sein Lieblingsfeind, zu Westenburg, bei den wilden Nordmännern mit offenen Armen aufgenommen worden ist. Die haben sozusagen gleich Tür und Tor geöffnet.

Diese rauen Gesellen sind sehr anpassungsfähig. Sie erdulden die neuen Paraden, Zählungen und Befragungen anstandslos.

Lundbarden Höchsts selbst leistet jedes Jahr den neuen Imperialen Eid auf die Krone, vor den Repräsentanten beider Spezies. Nach außen hin ist dort also alles in Ordnung.

Was jedoch keiner auf der Rechnung hatte, war die Reaktion daheim. Hier im Raah System war man nämlich alles andere als begeistert von der neuen Doktrin.

Viele Diplomaten, darunter auch die östlichen Clans, haben Rebelkovs Militäraktion auf das äußerste verurteilt. Selbst die Eemit, treue, friedfertige Gesellen der Wasserwelt des äußeren Planeten Eerx waren aufgebracht.

Man munkelt, dass die Durchfallerkrankung junger Rekruten der königlichen Streitkräfte auf Ihr Konto geht. Als Agrarproduzenten und Lebensmitteldesigner sitzen sie in exzellenter strategischer Position.

Selbst Rebelkov, Schirmherr der Veranstaltung, hat es dabei erwischt. Er kam zwei Wochen lang kaum vom Thron herunter.

Dann ist da noch der sogenannte Oppositionelle Untergrund, ein neues Sammelbecken der Unzufriedenen, man könnte auch sagen der Freiheitsliebenden. Aus allen Schichten rotten Sie sich in dieser Organisation zusammen. Was Sie dort genau ausbrüten ist unbekannt. Ein Ärgernis sind die aber in jedem Fall.

Ja, die Probleme haben zugenommen, seit jener denkwürdigen Aktion. Für Rebelkov selbst jedoch war dies erst der Anfang.

Zeit wird's für die nächste Phase: Die Abschaffung der Tausend! Da kommt Ihm der nächste Termin gerade recht.

Dipl. Ing. Toru Arimato, ein ehemaliger Assistent von Dr. Tilon Abendroth und zielstrebigem Mecha-Tec der neuen Generation kennt wenig Skrupel. Er hätte da ein besonderes Schmankerl für Ihn.

Seine mechanische Harakiri Armee steht kurz vor der Vollendung.

(II) Der heimatlose Prinz

Der junge Henley zu Westenburg befindet sich seit nunmehr drei Jahren im Exil seiner neuen Heimat.

Genauer gesagt ist er seit der Vertreibung seiner Familie aus Syntari nun in Xanqoq stationiert. Er lebt unweit des Hauses Petch-a-boon in seinem eigenen kleinen Appartement an den Berghängen oberhalb der Stadt.

Zu seinen Nachbarn zählt insbesondere sein bester Freund, Svinenysh Galactic, der nun ebenfalls hier lebt. Seine Freundin Svenneddy ist mittlerweile bei den Petch-a-boons fest angestellt. Da hat sich diese Lösung angeboten.

Es sind schwere Zeiten für den jungen Prinz. Repressalien allerorten. Selbst Henleys Schule, das Alanis College der angewandten Wissenschaften in Lyporo, ist Ihm seit einem Jahr verschlossen.

Durch ein neues Imperiales Dekret wurden alle Ruba der Schule verwiesen. Henley selbst, als einziger Schüler vom Indi, musste ebenfalls seine Koffer packen.

Der wahre Grund besteht wohl eher darin, dass er ein zu Westenburg ist. Henleys Popularität war manchen ein Dorn im Auge.

Regis Vekter hat auf das entschiedenste Protestiert. Er befindet sich jetzt in Frührente. Ein Schicksal, das er mit seiner ehemaligen Sekretärin, Hippolyta Schabernack teilt.

Neuer Direktor des Alanis ist heute kein geringerer als Liubomir Iliev, streng linienkonformer Untertan ihrer Majestät und ehemaliger Lehrer im Fache Militärtechnik.

Dieser ist kein unbekannter für Henley. Hat er ihn doch seit Stunde null so gut es ging gedemütigt.

Das Sekretariat ist seither unbesetzt, Iliev ist ein Mann der Tat der gerne alles selber macht. Offiziell hat den Posten nun Helga Rottweil inne, im Hauptberuf persönliche Assistentin von Pavel Rebelkov.

Es sind eh meist nur noch Schüler treuer Monarchisten auf dem Internat, da gibt es wenig zu tun für das Sekretariat. Aber bei Schulbeginn oder zu offiziellen Anlässen steht die graue Maus breit grinsend neben Iliev parat.

Patchara Petch-a-boon, Henleys Freundin, ist ebenfalls kein Schüler des Alanis mehr. Nachdem Henley unehrenhaft von der neuen Chefsekretärin entlassen worden ist, hat auch Sie beschlossen das College zu verlassen.

Seither unterrichtet Sie beide, Henley und Svinenysh gemeinsam, privat. Alle drei haben somit streng genommen keinen Schulabschluss vorzuweisen. Aber in diesen schwierigen Zeiten gibt es schlimmeres.

Mikkel Silva, Henleys guter Freund seit Ihrem gemeinsamen Abenteuer auf dem Vex vor sechs Jahren, ist mittlerweile vollständig mit dem Tunnel verkabelt.

Er ist nur noch oben am Ringbeschleuniger anzutreffen. Dieser ist seit zwei Jahren militärisches Sperrgebiet und für Normalsterbliche unerreichbar. Der Fette und sein Azubi halten das Ding aber sauber am Laufen.

Das neue Überwachungs-College kotzt ihn einfach nur an. Wäre das Alanis noch das, was es einst war, so würde er sich bestimmt öfters hier unten blicken lassen.

So aber sind Mecha-Tec-Pendeleien hin zum Vex und zurück seine einzigen Reisen. Njall braucht eben ständig neue Helferlein.

Mikkles Situation ist menschlich betrachtet suboptimal. Die Gefahr der Vereinsamung besteht. Wird er seinem Onkel immer ähnlicher? Man kann hier nur das Beste für den jungen Telematiker hoffen.

Ein weiteres Problem Henleys ist, dass sein Vater mittlerweile unter Hausarrest steht. Allen Protesten zum Trotz ist ihm das Reisen untersagt. Er darf sich zwar auf Pak-Prime frei bewegen, aber alles interplanetarische, geschweige denn interstellare ist strengstens verboten.

Henley hat somit keine Chance seine Eltern zu sehen. Video-Konferenzen in Echtzeit sind offiziell zu teuer und damit untersagt.

Er kann also mit seiner Familie nur kurze Botschaften offline hin und her transferieren, immer mit der Gefahr eines

Mitlesers. Man gewöhnt sich an einiges, aber dies ist schon eine starke Einschränkung.

Alles in allem kann man davon ausgehen, dass Henley sein neues Dasein nur deshalb leidlich erträgt, weil er eine neue Heimat im Hause Petch-a-boon gefunden hat.

Seine Freundin Patchara und sein bester Freund Svino helfen Ihm über die meisten Hindernisse hinweg. Dennoch kocht es im jungen Prinz. Die Zeit ist reif für eine Revolution.

(III) Der Oppositionelle Untergrund

Mag diese neue Organisation der Oppositionellen für Pavel Rebelkov und seine Militärstrategen ein Buch mit sieben Siegeln sein, so sei hier doch die Gründung dieses Geheimbundes verraten.

Kein geringerer als Prinz Henley zu Westerburg hat diese Vereinigung vor knapp drei Jahren ins Leben gerufen. Wer mag es ihm verdenken, wenn man seinen Lebenslauf kennt?

Doch selbst für Henley ist das Wachstum seither überraschend. Es wird verständlicher wenn man bedenkt, dass viele Mitstreiter von jemand ganz besonderem rekrutiert worden sind. Die ersten Verbündeten waren nämlich größtenteils Vertreter der jungen Generation östlicher Häuser.

Khi-Chi Kokoyama Petch-a-boon hat da ganze Arbeit geleistet. Sogar Ihr Verlobter, Achille Corichi vom Strange-energy Propulsion lab im Deepspace ist mit von der Partie.

Dies ist außergewöhnlich für einen Physiker, mehr noch: Er ist ganz sicher der einzige dort. Seine Kollegen interessiert Politik nur am Rande. Dort oben gibt es wesentlich wichtigere Probleme zu lösen.

Der Oppositionelle Untergrund (OU) ist eine aufstrebende multi-Spezies Organisation deren Fänge bis nach Trymoo und auf den Eerx reichen. Selbst einige Pakinger unter Leitung von Eevie Lundbarden sind mit von der Partie.

Das Geheimnis des Erfolgs ist die Loyalität und Verschwiegenheit der Mitglieder. Eine Lücke im System wäre katastrophal. Deshalb gibt es diese Union nur im Schatten. Keiner kann Ihr beitreten, es sei denn man wird persönlich dazu eingeladen.

Derzeit befindet sich der Verband im Aufbau. Es gab noch keine größeren Aktionen, Ausnahmen bestätigen die Regel, als Mikkels Bot-Virus auf alle Coms Geoposition Alanis das Logo des OU gezaubert hat. Ganze drei Tage haben Sie gebraucht den Code zu entfernen.

Mikkel Silva ist derzeit das einzige Ehrenmitglied. Njall würde wohl platzen, täte er es herausfinden. Dies ist bei seinen Telematik-Künsten eine Sache von wenigen Minuten.

Es ist richtig: Die Zeit schreit nach einer Revolution des Volkes. Leider ist Henleys kleine Opposition dafür heute noch viel zu schwach auf den Beinen.

(IV) Prinzessin gesucht

Die Vereinsamung schreitet unaufhörlich voran bei der Regentin eines Zwei-Sterne Systems, des Königreiches der Tausend, Hypatia der Ersten.

Sie findet kaum noch Zerstreuung. Selbst Ihr Lieblingskünstler monologisiert mittlerweile ausschließlich im Netz vor sich hin. Keine Ausnahmen, keinerlei Auftritte mehr. Selbst vor der Regentin im Rücken.

Der spritzigste Rotwein schmeckt schal, das Volk ist Lichtjahre entfernt und Ihr einziger Sohn und Wunschnachfolger macht Probleme.

Klar, auf der Schule ist er gut, der blasse Herold. Er hat auch seine ersten militärischen Erfolge erzielt und ist ein guter Pilot geworden. Seine Freunde achten Ihn. Er hat viele Verehrer.

Was Hypatia jedoch ein bisschen nervös macht, ist, dass er sich absolut Null für das andere Geschlecht interessiert. Mit seinen mittlerweile stolzen 18 Jahren hatte er noch nie eine Freundin.

Die Königin ist so ziemlich die letzte die mit Ihrem Sohn darüber reden kann. Das Verhältnis der beiden ist steril. Bei den gemeinsamen Abendessen spricht Ihr Hoffnungsträger ausschließlich über Politik und Militärtechnik.

Hypatia lauscht dann gelangweilt zu und würgt einen Bissen nach dem anderen runter. Spricht Sie das Thema durch die

Blume an weicht Herold sofort aus und zieht es ins lächerliche.

Die Königin muss handeln! Ein wichtiger Termin steht kurz bevor: Theoplus Noktios, Ihr Leibarzt, ist zusammen mit dem Chef der Leibgarde, Chrysosto Helmstraahl geladen.

Vor zwei Wochen hatte Sie beide über Ihr Problem informiert. Jetzt ist Sie sehr gespannt auf die Lösungsvorschläge Ihrer altgedienten Untertanen.

Am nächsten Tage also, pünktlich um Neun, hat er sich eingefunden: Dr. Theoplus Noktios, Klonspezialist, Leiter des Intensivmedizinischen Instituts Lyporo und Leibarzt Ihrer Majestät. Fesch hat er sich gemacht, sieht adrett aus.

Ein alter Mann in Uniform nähert sich. Es ist der mittlerweile einundneunzigjährige Altgardist Chrysosto Helmstraahl, persönlicher Vertrauensmann des Regenten und Chef der königlichen Leibgarde.

Die beiden begrüßen sich kurz und treten danach gemeinsam in den privaten Besprechungssaal des Palastes in Lyporo vor die imperiale Krone.

Beide verbeugen sich. Hypatia I sieht Ihren Leibarzt an und fragt: „So mein lieber Herr Doktor, was haben Sie uns mitzuteilen?“

„Geliebte Gebieterin, ja ich habe Ergebnisse“ beginnt Noktios. Helmstraahl lauscht gespannt.

„Ihr kleines, ich will es mal so formulieren: Problemchen, lässt sich leicht korrigieren. Nach meiner Untersuchung steht fest, es gibt keinerlei Anzeichen für ... sie wissen schon.“

Hypatia nickt erleichtert.

„Deshalb habe ich mir etwas ganz Besonderes ausgedacht...“
Die Königin lehnt sich etwas nach vorne. Noktios fährt fort:

„Laut meinen genetischen Untersuchungen wäre etwas frischer Wind von Vorteil. Sie wissen, die Pakinger sind von ausgezeichneter Integrität, zumindest was das betrifft...“

Hypatia zieht die Augenbrauen nach oben, sie fragt nach:
„Wie meinen?“ Selbst Helmstraahl dreht sich nun Richtung Noktios.

„Nun, genetisch betrachtet, so möchte ich sagen, habe ich die perfekte Kandidatin bereits gefunden. Was noch dazukommt wäre die politische Dimension...“

„Bis jetzt klingt das alles recht vielversprechend, mein Lieber. Ich höre.“ Schallt es vom Thron herunter.

Noktios macht es spannend: „Nun, mir ist zu Ohren gekommen, an dieser Stelle sei mein Dank an Generalmajor Rebelkov und Regent Juriwitsch erlaubt, das der neue Kanzler der Pakinger, dieser Eivind Lundbarden, eine Tochter im heiratsfähigen Alter besitzt.“

„Aha“ meint Hypatia kurz. Auch Helmstraahl ist ganz Ohr.

„Die junge Eevie Lundbarden, gerade mal 17 Jahre alt, ist eine exzellente Kandidatin für Ihren hochwohlgeborenen Sohn.“

Mit diesen Worten tritt Noktios vor und übergibt der Königin ein Bild der Schwiegertochter in spe. Hypatia setzt eine anerkennende Miene auf. Die hübsche blonde Pakingerin überzeugt.

„Seit unserer letzten verbindlichen Kontrolluntersuchung steht fest dass Sie eine ausgezeichnete genetische Integrität besitzt. Sie ist zudem klug und kreativ. Diese junge Pakingerin passt ideal.“

Hypatia ist beeindruckt von Noktios' Vortrag. Sie antwortet: „Ausgezeichnete Arbeit mein lieber Theo. Das hört sich alles sehr gut an. Ich bin mehr als zufrieden.“

Sie schnippt mit den Fingern: „Eine Pakingerin auf dem Thron! Das ist unser endgültiger Sieg. Wie ist die weitere Vorgehensweise? Was schlagen Sie vor?“

Noktios antwortet zögerlich: „Nun... es gibt da leider ein kleines Problem. Man munkelt dass Ihr Vater, Eivind, sehr nahe im Umkreis zu Westerburg anzutreffen ist...“

Hypatia sperrt die Augen auf: „Was wollen Sie damit sagen?“ faucht Sie.

„Nun“, antwortet Noktios: „Es ist wahrscheinlich, dass er sich schlicht weigert. Sie sind sehr freiheitliebend diese Pak...“

Hypatia unterbricht schroff: „Was hat dieser Blödmann zu melden? Muss der gefragt werden? Nein! Seine Tochter wird Königin. Für Sie wird Realität wovon andere nur träumen können!“

„Schafft Sie her, meine Schwiegertochter. Auf der Stelle. Mir gleich wie ihr das anstellt. Ich verlass mich hier auf Sie, Helmstraahl, das es unter uns bleibt.“

Dieser salutiert sofort. Seine Königin ist in Rage, erhebt sich:

„Die Öffentlichkeit wird informiert wenn Sie sich erst einmal verliebt haben. Die Verlobung wird medienwirksam ausgestrahlt. Dann wird dieser Depp da drüben schon seinen Segen geben. Froh kann er darüber sein, sich alle zehn Finger abschlecken, der Wilde.“

Hypatia wirft eine Hand in die Luft, lässt sich dann in Ihren Thron fallen und wedelt die Anwesenden abschließend nach draußen.

Damit ist die Besprechung beendet. Beide Teilnehmer verbeugen sich tief und trollen sich brav von dannen.

(V) Kamikaze-Bots

Im Institut für angewandte Kybernetik und Robotertechnologie in Lyporo steht Dipl. Ing. Toru Arimato parat einen hohen Gast zu empfangen.

Der aufstrebende Mecha-Tec ist bereit für Generalmajor Pavel Rebelkov persönlich.

Das Freiluftgelände der Einrichtung ist weiträumig und naturbelassen. Es sieht so aus, als ob hier fleißig trainiert wird. Wer jetzt jedoch glaubt, dass hier junge Rekruten durch das Feld robben, der liegt falsch.

Hier trainieren Cybereinheiten. Heute sogar vor Ihrem Chef.

In diesem Moment kommt auch schon der junge alte Rebelkov angesaut. Er landet sein Flyca unspektakulär auf dem benachbarten Parkplatz.

Sofort macht sich Toru Arimato auf, seinen Auftraggeber zu begrüßen. Er verschränkt seine Arme in Demutshaltung und Verbeugt sich:

„Hochwohlgebohlenel Genelalmajol, meine tiefste Velehlung!“

Arimato hat leichte Probleme bei der Aussprache, insbesondere mit dem „r“. Dieser Buchstabe klingt bei Ihm wie ein „l“. Zur besseren Lesbarkeit wird jedoch ab nun darauf verzichtet.

Schnell wiegelt Rebelkov ab: „Genug der Floskeln! Wo sind meine Kampfgeschwader?“

Arimato verbeugt sich tief: „Sehr wohl, ich schicke zwei sogleich heraus...“ Er beblinzelt seinen Comm.

Metallische Geräusche sind zu vernehmen. „Klang Clanker, Kleng“ da kommt das mechanische Paar auch schon angehüpft.

Drahtig kommen Sie daher. Bewegungsoptimiert. Das sind also die flinken neuen Kamikazebomber? Rebelkov ist gespannt.

Arimato blinzelt Sie auf stopp, sofort fahren Sie in den abgesicherten Energiesparmodus.

Der Ingenieur beginnt seinen Vortrag: „Wie sie wissen, lieber Herr Rebelkov, sind die Zeiten von Atomwaffen längst vorbei. Wer will schon sein eigenes Land vergiften, hahe ha hihi kchh“ kichert er wie ein Kleinkind.

Sein Brötchengeber sieht in streng an. Schnell fährt Arimato fort: „Aber ich habe die Lösung gefunden. Kleine, bewegliche, zu allem bereite Einheiten.“

Stolz zeigt er auf sein Werk. „Da sich heute neben der unbrauchbaren Elite, hehe lalala...“

Er beherrscht sich, schluckt den Lacher runter: „Keiner mehr umbringen will... selbst die Ruba des Trymoo verweigern hier den Dienst hohoho...“

„Habe ich nun exzellente Kamikaze-Bots erschaffen. Sie sind sehr flink und sprengen sich ohne zu zögern ab Neuronalmatch 90% in die Luft. Angriffsparameter Person, Position etc. können in Echtzeit übermittelt werden.“

Rebelkov zeigt sich wenig beeindruckt: „Grau ist alle Theorie. Ist es möglich eine Demonstration Ihrer Fähigkeiten zu bekommen?“

„Ja, selbstverständlich, dies ist machbar.“ Arimato zückt seinen Comm, doch Rebelkov ist schneller:

„Geben Sie mir das mal her!“ mit diesen Worten entreißt der junge Rebelkov dem Techniker sein Steuergerät.

Die Anwendung ist einfach gehalten, oben erkennt man die beiden Bots, unten die Gegend. Rebelkov schiebt einen der beiden auf einen Panzer weiter hinten auf dem Testgelände.

Ein Tip genügt und eine Auswahl der weiteren Aktionen erscheint. Terminierung steht an erster Stelle. Rebelkov linst Arimato an und drückt den Knopf.

Sofort erwacht der eine Bot. Ohne sich umzuschauen rennt er an die vorgegebene Stelle und sprengt sich in die Luft. Rebelkov ist angetan.

Er begibt sich Richtung Explosionsherd: „Sie bleiben wo sie sind, Arimato! Ich will da was testen...“

„Was passiert denn eigentlich“, meint er aus etwa 15 Meter Entfernung, „wenn ich den zweiten auf Toru Arimato programmiere?“

Gesagt, getan. Arimato bleibt erstaunlich gelassen, Rebelkov drückt den Knopf.

Der zweite Exa erwacht und beginnt zu schwanken.

Ein metallisches „Whitelisting. Person unsichtbar. Befehl abgebrochen.“ Ist zu vernehmen. Auch auf Rebelkovs Display blinkt diese Meldung. Arimato hat also vorgesorgt. Der Generalmajor ist begeistert.

„Selbstverständlich sind alle namhaften Militärs und einflussreichen Persönlichkeiten für diese neuen Einheiten unsichtbar. Aber dies unterstreicht auch die Gefährlichkeit der neuen Waffe.“

„Ihre Herstellung ist äußerst kompliziert. Ständig müssen Sie Taktikdaten interpretieren aber gleichzeitig unterhalb des Ichbewusstseins agieren. Nur kleine Stückzahlen sind derzeit möglich, die Kosten pro Sprengung immens.“

„Für gezielte Spezialeinsätze sind sie jedoch optimal. Beweglich, still und ohne Murren schalten Sie jeden unliebsamen Gegner aus.“

„Aus Respekt vor den alten Traditionen habe ich beschlossen Sie Exa-HA zu nennen. Sie vereinen die Geschichte mit der Kriegsführung von heute. Ein Terrorkommando braucht nur einmal Glück.“

Rebelkov zeigt sich tief beeindruckt: „Herr Arimato, Sie können stolz auf Ihre gelungenen Maschinen sein. Die sind echt brauchbar. Ich gehe davon aus, das ich bald einen kleinen Auftrag für Sie habe.“

„Durch diese neue Klasse ist es endlich möglich unliebsame Schlüsselpersonen sauber auszulöschen. Ich gebe noch heute Anweisung Ihr Budget zu verdoppeln.“

(VI) Raub der Eevie Lundbarden

Generalmajor Pavel Rebelkov ist ein vielbeschäftigter Mann der auch gut im Delegieren ist.

Selbstverständlich ist er Feuer und Flamme für die neueste Aktion, die von medizinischer Seite von keinem anderem als seinem alten Weggefährten Theoplus Noktios betreut wird.

Eine weitere Gelegenheit Hypatia der Ersten seine Vollkompetenz beweisen. Er wird die Braut für den zukünftigen Herrscher liefern. Ein Auftrag ganz nach seinem Geschmack.

Freilich ist er selbst in seiner Funktion unabkömmlich. Heute mehr denn je. Da ist es gut, dass der Kandidat für die Durchführung bereits feststeht. Sein Zwillingsbruder hat bereits Linientreue bis in den Tod bewiesen.

Liwazopp Smolen brennt darauf sich zu beweisen. Als Adjutant der Geheimpolizei untersteht er dem Regenten vom Pak, Torg Juriwitsch, persönlich. Er ist der richtige Kandidat. Da besteht kein Zweifel.

Die Vorbereitungen sind bereits weiter als Rebelkov ahnt. Deshalb ist es nun angebracht die Heimat zu verlassen und den Blick auf das benachbarte System zu werfen.

Eevie Lundbarden, seit Kindheitstagen enge Freundin des Hauses Westenburg und Tochter des ersten gewählten Kanzlers neuer Ordnung der Pakinger, besitzt eine resolute Natur.

Da ist es nur logisch, dass Sie die erste offizielle Mitstreiterin und Vorsitzende des Oppositionellen Untergrundes Indi (OU-I) geworden ist.

Seit dem ersten Lebenszeichen dieses Geheimbundes via das neue verschlüsselte 1103-Netz, ist sie mit Feuereifer dabei, hat sofort zugesagt.

Längst befindet Sie sich in Phase Zwei: Rekrutierung gleichgesinnter. Es liegt wohl mit an Ihrer Person, dass sich einige der sonst so mürrischen Pakinger begeistern lassen.

Eevie ist erst 17, politisch betrachtet ist das recht jung. Freilich sind Ihre Unterstützer zumeist in dieser Altersklasse zu finden. Aber es gibt Ausnahmen. Das ist ein kleines Problem.

Hoffentlich sind die verschwiegen. Ganz besonders tragisch wäre es nämlich wenn Ihr Vater von Ihrem Engagement Wind bekommen würde.

Regt der sich doch viel zu schnell auf. Wer könnte es Ihm auch verdenken, bei seiner Vita?

Jetzt noch die einzige Tochter, sein Augapfel, eine Revoluzzerin? Undenkbar. Die soll was Anständiges lernen. weitab von der Politik.

Hier im Hanna Pernille Gymnasium in Rotnebu ist sie sehr geachtet. Nächstes Jahr, nach Ihrem Abitur, wird sie in die Politik gehen, voll für die Sache arbeiten.

Eevie besitzt bereits eine Studentenbude in der Nähe. Auch Ihr Vater ist quasi um die Ecke zu finden. Die Privatwohnung des Kanzlers im Zentrum der Landeshauptstadt von Sarpsborg, ist nur einen Katzensprung entfernt.

Darauf hat Eivind Lundbarden höchsten Wert gelegt. Ist Eevie doch das einzige was er noch besitzt, seit dem feigen Anschlag vor sechs Jahren.

Gerade ist die junge Abiturientin auf dem Wege dorthin. Es gibt Probleme mit dem Strom. Handwerker haben sich angekündigt.

Eevie ist genervt! Die ganze Zeit über alles einwandfrei, aber seit zwei Tagen muckt die Elektronik. Stromausfälle, hier, in Rotnebu? Wie ist das möglich?

,Denen werde ich den Marsch blasen‘ denkt sie sich als sie den Schlüssel umdreht und Ihr kleines Reich betritt.

Da, schon wieder! Ihr kleiner Kühlschrank blinkt. Ein sicheres Zeichen dafür, dass zwischenzeitlich wieder mal der Strom ausgefallen ist.

Sie ist auf 180. Hoffentlich ist der Spuk bald vorbei. Wann kommen endlich die Typen vom Elektrizitätswerk?

Kurze Zeit später endlich die Erlösung. Es klingelt. Eevie schaut durch den Spion in den Gang. Drei offiziell aussehende Gestalten, wenngleich wenig sympathisch stehen vor Ihrer Tür. Typisches Klientel halt, in Ihren originalen E-Werk Uniformen.

Eevie ist vorsichtig. Immerhin ist zu dieser Urzeit das Haus fast leer. Sie hängt die innere Sicherungskette ein und verschließt sie, bevor Sie die Tür einen Spalt öffnet.

„Guten Tag, wir sind vom E-Werk und sollen Ihren Anschluss prüfen.“ So stellt sich der Chef der Truppe, ein groß gewachsener, brutal aussehender Mann vor. Er versucht dabei möglichst freundlich rüberzukommen.

Eevie zögert mit der Antwort. Er fragt: „Hier wohnt doch eine gewisse Eevie Lundbarden?“

Die junge Pakingerin öffnet daraufhin die Tür einen Spalt mehr. Dann geht alles ganz schnell:

Liwazopp Smolen erkennt die zweite Türsicherung. Blitzschnell zieht er ein Brecheisen unter seinem Blaumann hervor. Mit einem Schub zerspringt die Kette. Er springt Eevie an und drückt ihr sofort die Hand auf den Mund.

Ein kurzer, angsterfüllter, erstickender Schrei ist alles was in den verlassenen Flur hallt. Jetzt drängt er Sie in die Wohnung und drückt Sie auf den Boden. Gegen diesen Angriff aus heiterem Himmel und die Kraft des Geheimpolizisten ist die junge Pakingerin machtlos.

Smolens Helfer sind mittlerweile ebenfalls bereits Herrinnen. Der letztere der beiden schließt die Eingangstür. Eevie sitzt in der Falle.

Der zweite Helfer zieht einen Gummiknebel heraus. In dem Moment als Liwazopp loslässt drückt er ihn der verzweifelten

Pakingerin in den Mund. Danach dreht er sie auf den Bauch und fesselt Ihre Arme auf dem Rücken.

Nachdem die Handschellen geklickt haben beginnt Smolen zu grinsen:

„So Majestät“ beginnt er „jetzt wollen wir Sie erst mal reisefertig verpacken!“

Er zieht zwei Elektroschock-Klammern hervor und umschließt beide an den Pulsadern der Pakingerin, kurz vor der eigentlichen Fesselung.

„Das ist doch mal ein modisches Accessoire...“ grinst er. Die beiden Gehilfen sind ebenfalls bester Laune.

„Aufstehen, eure Strahlkraft“ knurrt er nun. Doch Eevie pfeift Ihm was. Wie wild strampelt Sie mit den Füßen auf dem Boden rum.

Die namenlosen Helfer lachen lauthals.

„Bitte sehr euer Gnaden, wie Ihr wollt! Fußfessel! Zur Demonstration, haha!“ lacht nun auch Smolen.

Gesagt getan, die Helfer fesseln Sie komplett und richten Sie auf. Voller Verachtung blickt Eevie in das Gesicht Ihres Peinigers.

„Nun, Frau Ministerialpräsidentin werden wir Ihnen mal vorführen was bei weiterem Ungehorsam passiert.“

Er drückt den Knopf, Eevie fällt lautlos um, wie ein Kartoffelsack. Von Schmerzen gepeinigt windet Sie sich auf dem Boden.

Die hochtransformierte Spannung der Elektroimpulswaffe verursacht Höllequalen.

„Hahaha“ lacht Smolen „Das sind die Vorteile der weißen Folter!“ Damit stoppt er die Demonstration. Er beugt sich direkt ans Ohr seines Opfers und knurrt:

„Das war nur ein Vorgeschmack auf das was dir blüht, falls du dich widersetzt.“

Eevie sieht ein, wenn Sie weiterleben will muss sie kooperieren. Sie denkt scharf nach: Ja es gibt Dinge für die es sich zu leben lohnt. Schon allein diese Verschwörung aufzudecken gibt Ihr Kraft. Jetzt erst mal muss sie leider mitspielen. Ihr bleibt keine andere Wahl.

„Ihr da!“ er zeigt auf die Helfer „Verkleidung raus“.

Keine drei Minuten später ist aus der attraktiven jungen Pakingerin ein neuer Mitarbeiter des E-Werks Rotnebu geworden.

Die langen blonden Haare sind alle unter der funktionalen dunkelblauen Kappe versteckt, ein ebensolcher Blaumann ist Ihre neueste schicke Oberbekleidung.

„Was machen wir wegen dem Knebel?“ fragt einer der Helfer.

„Ihre Hochwohlgeborenheit ist erkältet“ antwortet Smolen und zieht einen Schal hervor. Er wickelt diesen zweimal um den Kopf und stopft ihn vorn in den Blaumann.

„Es ist äußerst unwahrscheinlich dass unser Gast das alles entwickeln kann und den Knebel rausreißt bevor ich hier draufdrücke!“ Er hält Eevie den Auslöser vors Gesicht.

„Außerdem ist diese Verkleidung nur bis zum Rocktar unten wichtig. Danach sind wir sozusagen auf königlichem Terrain, inklusive dem Raamtunnel, bis heim zum Raah. Alle Stellen sind informiert. Die Strecke ist frei.“

(VII) Svino auf Trymoo

Svinenysh Galactic ist in geheimer Mission unterwegs. Seine Erste für den Oppositionellen Untergrund.

Gerade hat er es sich hinten auf dem Passagiersitz eines unscheinbaren, alten Diplomatenrocktars bequem gemacht.

Ein befreundetes östliches Haus der Petch-a-boons veranstaltet öfters solche Flüge zum grünen Trabanden, um diplomatische Beziehungen zu dessen Bewohnern aufrechtzuerhalten.

Svino ist also auf dem Weg in seine Heimat: Dem Jungelmond Trymoo des Trivy im Raah-System. Diesmal hat er einen prallen Rucksack dabei. Vollgepackt mit den geheimnisvollsten Gegenständen. Doch dazu später mehr.

Jetzt und hier steht erst Mal fest, dass kein geringerer als Generalmajor Pavel Rebelkov ebenfalls auf dem Trymoo erwartet wird.

Höchstpersönlich will dieser die von Ihm ins Leben gerufene Militärparade abnehmen. Seit ganzen drei Jahren findet diese direkt in Trimonda, der Hauptstadt des Mondes statt.

Alle Einwohner Trimondas, 90% Ruba, der Rest Diplomaten oder Militärs Ihrer Königin, sind aufgefordert diese zu besuchen. Letztere Pflichtversessen, Erstere eher unfreiwillig.

Es ist eine Witzveranstaltung. Die Ruba sollen königliche Fahnen schwenken und jubilieren. Tatsächlich aber kichern

die meisten ob dem pompösen Treiben. Deshalb ist heute nur noch Fahنشwenken erlaubt. Tatsächlich winken dann ein paar Fähnchen im Wind. Zumeist die der königstreuen Diplomatie.

Doch diesmal soll alles anders werden. Svinenysh Galactic höchstselbst ist angetreten diese Veranstaltung zu sprengen.

Direkt nach der unspektakulären Landung auf dem Privatjet-Terminal des Airports Trimonda steht ein besonderes Meeting auf dem Programm.

Kein geringerer als Sweuzanessh, Svinos Freund aus Jugendtagen hat sich bereiterklärt bei diesem Spezialauftrag mitzumischen.

Das Aufeinandertreffen der beiden alten Kumpel hier in der Empfangshalle ist herzlich. Wortlos und karg verlassen die Agenten der Diplomatie derweil das neue Paar.

„Guten Hallo Svino“ Rubscht Sweuzanessh seinem alten Kollegen strahlend zu. Es sei hier erwähnt dass die Konversation ein Mischmasch aus Rubsch und der normalen Sprache ist, so wie sie Svino auch in Gegenwart Henleys verwendet.

Der Lesbarkeit halber wird natives Rubsch, die tänzelnde und quiekende Ausdruckssprache der Ruba, hier gleich in Amtssprache übersetzt.

„Guten Hallo Sweuza“ grinst Svinenysh zurück „Arbeit tun wir zu haben.“

„Ohoo“ Sweuza ist gespannt: „Durchzug tatsächelmi das wollen?“

„Tada Hallo! Gehen werden wir bestimmt, in den Untergrund geschwind“ ist Svinos vielsagende Antwort. „Bei der morgen Parade ist es Zeit soweit.“

Damit packen sich die beiden Freunde an den Schultern und schlendern davon - Svino vollbeladen mit seinem rätselhaften Rucksack hinten.

Er hat eine Idee gehabt, der junge Ruba, damals in der Besprechung des OU bei den Petch-a-boons.

Blamieren will er Ihn, den jungen alten General, bis auf die Knochen. Niemals soll er diese Parade mehr vergessen.

(VIII) Schweinerei

Zwei junge Ruba stehen sich hinaus in das erste zarte Blau der Morgendämmerung. Svino trägt immer noch schwer an seinem Rucksack, Sweuzanessh hält einen Ruba-Comm in Händen.

„Plan ist drauf bestimmt“ fragt Svino?

„Hallo klar“ antwortet sein Freund „Geht ans Ziel beide wir zusammen wahr. Gesamter der Plan Kanalisation ist hier. Einstieg uns für weit, sehr draußen. Plomben ist wegen.“

„Komm mit Freundelchen, Spezialtour gefunden ab und zu gut.“

Svino tut wie Ihm geheißen und folgt seinem Kumpan auf dessen Pfad. Dieser Teil der Mission ist seine Sache.

Rebelkov ist viel zu schlau um sich sabotieren zu lassen. Freilich sind alle Kanaldeckel der Prachtmeile längst versiegelt. Doch war er auch schlau genug für den klugen Svino?

Die beiden Aufständischen biegen in eine alte verlassene Seitengasse ein, mehrere Müllcontainer stehen am Ende des Hinterhofs. Wahrscheinlich gehören Sie zur alten Garnfabrik in der Nähe. Kurz denkt Svino an seine armen Artgenossen die dort schuften müssen.

Hinter diesen Containern befindet sich das erste Ziel der Mission: Der Einstiegspunkt in den Untergrund der Stadt.

„Helfst du wollen mir“ fragt Sweuza? „Schwer zu mir ist voll!“

Svino öffnet seinen Rucksack und kramt den Kanaldeckelheber hervor. Gemeinsam gelingt es den beiden so den schweren großen Deckel abzunehmen.

Ein unangenehmer Geruch strömt Ihnen entgegen: „Müffel die Schnüff böh!“ Svinos feine Nase stört sich am Gestank!

„Jetztnun gleich!“ raunt Ihm sein Freund zu „Container drüber zieh komm.“

Erst halb im Loch und doch ist von oben betrachtet alles bereits unkenntlich gemacht. Der Container steht über dem Einstieg. Selbst wenn dieser befüllt werden sollte, heute am Sonntag, würde niemand die Aktion darunter bemerken.

Sweuzanessh hat einen super Job gemacht: Er hat den äußersten Einstiegspunkt in die Großkanalisation Trimondas gefunden. Die beiden Revolutionäre klettern die Eisentreppe hinunter.

Sweuza schaltet seinen Comm auf Weiß und kramt eine alte Karte hervor. Hier unten funktioniert kein Navi. Sweuza kennt jedoch seine Heimatstadt wie kein anderer. Das ganze Leben hat er hier verbracht. Geschickt manövriert er durch das Labyrinth.

Vor jeder Kreuzung studiert er die betagten Wegweiser. Immer weiter geht die Reise. Sie machen Sich auf den Weg ins Zentrum der alten Stadt.

Derweil formiert sich oben die Prozession. Sie besteht größtenteils aus Militärs und Fahrzeugen der Armee. Lediglich die Ruba Polizei Trimonda ist als Vertreter dieser Spezies dabei.

Als besonderes Highlight werden diesmal drei gesetzlose eingefangene Roba vorgeführt. Direkt hinter Rebelkov sollen die unzählbaren wilden Verwandten in Ihrem Glaskäfig öffentlichkeitswirksam zur Schau gestellt werden.

Da, der Oberpfau erscheint. Generalmajor Rebelkov betritt die Szenerie. Adrett sieht der 21jährige Körper des alten Generals aus. Sehr schick ist er, in seiner dunkelgrünen Paradeuniform. Da fällt es kaum ins Licht, dass er manchmal unfreiwillig Grimassen zieht.

Hinter Ihm folgen weitere Generäle, alle männlich, lediglich eine graue Maus ist mit von der Partie. Kenner wissen bereits: Es kann sich dabei nur um Helga Rottweil handeln. Rebelkovs treu ergebene persönliche Assistentin.

Wie erwartet zappeln und zerren die wilden Roba wie verrückt an Ihren Gitterstäben. Rebelkov nimmt dies belustigt zur Kenntnis. Wenn Ihr Geschrei zu laut wird steht der Mann mit dem Elektroschocker schon parat. Auch dies wird von den Militärs wohlwollend zur Kenntnis genommen.

So wild die Roba auch sind, nach dieser „Elektronischen Behandlung“ überlegen selbst sie es sich nochmal laut zu werden. Wär ja noch schöner, wenn diese Wildschweine die Veranstaltung stören könnten.

Es ist ein herrlicher Tag im ewigen Frühling des Trymoo, als sich um punkt zehn der Tross in Bewegung setzt.

Inzwischen hat jedoch auch jemand anders bereits Stellung bezogen. Svino und Sweuza haben Ihren Posten kurz vor Ende der Parade, am großen Platz der Ruba bezogen. Dort also, am Jubelplatz, wo die Veranstaltung im Höhepunkt ausklingt.

Wie erwartet sind alle Kanaldeckel verplombt. Die beiden Abtrünnigen suchen jedoch nur nach einem ganz speziellen. Denjenigen der direkt nach der Einmündung auf den Platz genau in der Mitte der Straße verlegt ist.

Rebelkov ist von der naiven Sorte. Klar folgt seine Prozession simplen geometrischen Regeln. Er, der Boss, vorne in der Mitte. Zentriert in seiner Macht. Dahinter dann die Untergebenen und der ganze Rest.

„Zugkleistert schwer und viel“ murmelt Sweuza „aufgeöffnet du bestimmt?“

Svino kramt in seinem Rucksack, er jubiliert: „Flusenbrenner aufgepiekst.“ Er zieht ein kleines Gerät hervor, das einem Schweißbrenner ähnelt.

„Achille lieber ist ein Mann...“ murmelt er „damit pikse auf ich geschwind.“

Er zündet Achilles Brenner. Metall tropft nach unten. Sein Freund Sweuza ist begeistert. Er führt einen Freudentanz auf.

„So noch die jetzt Luke Kamera für...“ Svino bohrt ein zweites Loch in den Stahldeckel über Ihnen.

Er kramt wieder im Rucksack. Anschließend steckt er die Endoskopiekamera durch das Loch nach oben ins Freie. Mittels Joystick kann man Ihre Linse steuern.

Er gibt die Kontrolleinheit an seinen staunenden Freund weiter. „Aufgepasst genau du musst!“ raunt er Ihm zu.

„Desweiteraußerdem, Spezial habe ich Waffe hier“ Er zaubert eine Spraydose mit Schlauchaufsatz hervor und schiebt diesen senkrecht durch das erste Loch im Deckel über Ihnen.

„Der Welt scheußlichste Farbe bäh! Schlimmer noch als Müffel die Bäh Luft allenthalben!“

„Orange! Giftorange Neon! Klebt pappig gut!“ Sweuzanessh beginnt zu kichern. Er ist von diesem Anschlag genauso begeistert wie der Urheber, Svinenysh Galactic.“

Die beiden Störenfriede auf Ihrem Posten sind bereit. Jetzt heißt es nur noch warten.

Oben geht derweil alles seinen gewohnten Gang. Die Veranstaltung ist recht gut besucht. Die Androhung von Sanktionen gegenüber der friedlichen Bevölkerung hat doch Wirkung gezeigt.

Die Rubsch schauen jedoch weniger auf den Pfau an der Spitze als vielmehr auf die drei gefangenen Roba. Sie sind die eigentlichen Stars der Veranstaltung.

Dennoch ist Rebelkov zufrieden. War es doch seine Topleistung diese wilden Gesellen gefangen zu nehmen.

Bald wird seine Parade mit einer Rede ans Volk auf dem großen Platz der Einheit wohlwollend zu Ende gehen. Seine Königin kann stolz auf Ihn sein. Ist er doch ein Garant für Linientreue in den Provinzen.

Doch diesmal soll alles anders kommen. Die zwei Untergrundaktivisten sind bereit. Eine ganz spezielle Kamera ist auf den prächtigen Generalmajor gerichtet, eine, außerhalb des Protokolls...

Sweuza weiß Bescheid. Nur direkt unter dem General entfaltet Svinos Waffe die größtmögliche Wirkung. Er wird stehenbleiben, vor und zurück tänzeln und somit mit der vollen Wucht der Farbbombe erwischt.

Es ist soweit: Sweuza gibt sein go. Rebelkov oben ist völlig ahnungslos, Svino unten gibt Vollgas. Die gesamte Spraydose knallt er leer. Er drückt den Knopf bis der Druck auf null abfällt.

Oben kreischt Rebelkov auf. Rechts, links, oben, unten? Verzweifelt versucht er sich zu schützen. Wo kommt das Zeug her? Je mehr er sich bewegt umso schlimmer wird die Dusche. Bald schon ist er eine Trauergestalt in ekligem Orange.

Svino und Sweuza ziehen Ihre Waffen zurück. Sie lachen sich halbtot. Hastig verstauen Sie die Sachen und rennen kichernd, grölend und johlend davon.

Die Generäle, ebenfalls leicht eingesprenkelt, ziehen derweil Ihren Chef zur Seite. Der Sicherheitsdienst kommt angesprungen. Anspannung steht in Ihren Gesichtern; Sie sind die Einzigen.

Alle anderen, einschließlich der wilden Roba, verlachen die orangene Witzfigur in der Mitte des Knäuls.

Die Live-Übertragung ist längst abgebrochen. Diese wurde um 30s zeitversetzt ausgestrahlt. Zeit genug den Anschlag rauszuschneiden. Auf den Bildschirmen thront stattdessen das Wappen Hypatias der Ersten. Vielleicht ganz gut, für die Bevölkerung.

Denn Rebelkov will Rache. Er ist außer sich! Fuchtelte wie blöd um sich rum, schlägt auf alles ein. Nur mit Mühe kann er in seine gepanzerte Limousine verfrachtet werden.

Er wird sich wehren. Das steht fest.

(IX) Vergeltung

Zwei Kanalaratten huschen lachend durch die Gänge. Aller Gestank ist vergessen.

Ihre Mission war ein voller Erfolg! Wie ein Lauffeuer wird sich die Nachricht verbreiten. Auch ohne TV. Irgendeiner wird die Witzparade schon gefilmt haben.

Am Ausstiegspunkt ist alles ruhig. Sie schieben den Container zurück, steigen aus und verschließen den Stahldeckel.

Sie umarmen sich und schlendern zu zweit zurück zu Sweuzanesshs Wohnung. Irgendwann dazwischen entsorgt Svino seinen Rucksack im Restmüll.

Dort, daheim, werden die Diplomaten schon auf Sie warten und dann geht's für einen von beiden, den stolzen Svinenysh Galactic wieder zurück zum Trivy. Was freut er sich darauf das alles Henley und dem ganzen Rest des OU zu erzählen.

Es gibt Konstanten. Die folgende ist eine: Des einen Freud des andren Leid.

Rebelkov kocht! Ein Krisenstab wurde eingerichtet. Direkt hier, in Trimonda auf Trymoo. Der junge Mann um Ihn schreit wie wild durch die Gegend: „Alle Bilder! Auswerten!“

„Rottweil, zu mir!“ Pflichtbewusst kommt eine graue Maus mit orangenen Sommersprossen angesprungen: „Kein Wort zur Presse. Veranstaltung wurde ordnungsgemäß zu Ende

geführt. Eventuelles Bildmaterial im Web sofort sperren. Bei Zuwiderhandlung alle Verhaften!“

In Demutshaltung antwortet Helga „Jawohl Herr Generalmajor. Ich informiere sofort alle Stellen.“

Rebelkov sucht den Chef der Geheimpolizei: „Ihr Geheimdienstler! Alle Bilder sichten. Alle Kameras, Aufzeichnungen der öffentlichen Plätze, Fabriken, Verkehrsbetriebe und so weiter... Führt Sie hier zusammen!“

„Ich persönlich will das alles sehen! Wir brauchen jedes Auge!“

Rebelkovs Erscheinung, komplettorange, hat auch Vorzüge: Er ist unübersehbar.

Bald trudeln die ersten Bilder ein. Sie werden vor Rebelkov an die Wand geworfen. Alles ruhig. Keine Vorkommnisse. Wie immer auf Trymoo. Dies kann ein Vorteil sein.

Helga gesellt sich zurück in die Gegenwart Ihres Chefs. „Alles erledigt“ raunt Sie ihm zu. Dann sehen Sie sich gemeinsam die Bilderflut vor Ihnen an.

Ein Ausreißer, ein verdächtiges Ereignis. Es muss sich doch was finden lassen, hier auf dem friedlichen Mond der Ruba. Wer ist für diesen feigen Anschlag verantwortlich?

Bilder über Bilder. Aber kein Hinweis. Seit 15 Minuten starren Sie auf die Leinwand.

Rebelkov senkt den Kopf. Vergräbt Ihn in seinen orangenen Händen.

Plötzlich, unerwartet ein schriller Aufschrei. „Stopp! Zurück!“ kreischt Helga Rottweil aufgelöst. „Da, Das war’s!“ Mit zittriger Hand zeigt Sie auf den Bildschirm.

„Da! Seht Ihr das?“ Tatsächlich, die unscharfen Bilder einer alten Leinenfabrik zeigen kurzfristig zwei Gestalten in der Morgendämmerung. Schnell sind sie hinter einem Müllcontainer verschwunden. Doch Helga hat genug gesehen.

Mit fester Stimme hallt es in die Stille der Versammlung: „Das ist doch das Schwein vom Westenburg!“

Rebelkov betrachtet zuerst den verwackelten Svino auf der Screen vorne, dann wendet er seinen Blick langsam auf das Gesicht seiner treuen Assistentin. Absolute Klarheit ist darin zu lesen. Wieder einmal hat sie sich bewährt!

Er zückt seinen Comm und blinzelt sich zur Exa-HA Applikation. Er klickt auf Termination. Danach spricht er in die Stille des Raums mit ernster Stimme: „Prinz Henley zu Westenburg.“

(X) Galavorstellung

Eevie Lundbarden hat keine Ahnung wo sie sich befindet. Sie muss auch feststellen, dass sie Ihr Gespür für Zeit langsam im Stich lässt.

Da war dieser schreckliche Aussetzer. Wie ein Filmriss. So als würde man auseinandergerissen und Jahre später wieder zusammengeklebt. Nun, Eevie ist klar bei Verstand. Sie kann sich schon denken woher das rührt.

Aber so schnell? Ist ihr Heimatsystem tatsächlich bereits Geschichte? Smolen hat die Wahrheit gesagt: Die Strecke ist frei. Nur linientreue Lakaian Ihrer Majestät bekommen die seltsame Reisegruppe zu sehen. Alles Eingeweihte.

Die Reiseroute bleibt Ihr ebenfalls verschlossen. Wahrscheinlich, so denkt Sie sich, wird die Warenlieferkette benutzt. Was bleiben da für Möglichkeiten zur Flucht?

Eevie trägt mittlerweile Sonnenbrille, Rundumverglasung passt besser, nach innen geschwärzt. In Ihren Ohren stecken zwei gelbe Stöpsel. Furchtbar, wenn alle hellen Frequenzen fehlen. Dieses dumpfe auf und ab macht irr.

Ihre Hände sind hinter dem Rücken mit Handschellen gefesselt. Über den Pulsadern glänzen silbrig zwei schicke Armbänder. Es handelt sich dabei um Ihre zweite Sicherung, zur Unterbindung verbaler Aussetzer.

So dumm Smolen auch sein mag, so sehr hält er sich doch an seine hohen Weisungen: Keinerlei Konversation. Er denkt sowieso an was ganz anderes, sein persönliches Highlight.

Ihm als Leiter der geheimen Mission gebührt die Ehre seiner Regentin persönlich gegenüberzutreten und das bestellte Paket abzugeben.

Der Regierungsrocktar befindet sich bereits im Anflug Lyporo, Ziel: Privatlandeplatz am Palast Ihrer Majestät, Königin Hypatia der Ersten.

Diese ist bereits in Alarmbereitschaft. Herrlicher Termin heute. Ihre künftige Schwiegertochter wird eingeflogen. Eine Pakingerin, wunderbar. Welch fantastischer Kniff mit weitreichenden politischen Folgen. Wie in den alten Tagen. Das ist der schönste Tag seit langem.

Gespannt besteigt sie Ihren Herrschersessel in der Empfangshalle und harrt der Dinge die da kommen. Die Palastwachen salutieren streng.

Kurze Zeit darauf ist es dann soweit: Die imperiale Fanfare ertönt, die Flügeltüren öffnen sich, Eevie Lundbarden erscheint, zusammen mit Ihrer Entourage.

Diese ist beachtlich geschrumpft. Smolens Helfer hier, vor der Königin? Undenkbar. Smolen selbst ist schon kein besonders weiser Zeitgenosse, aber gerade noch tragbar, auch wegen der alten Geschichte um seinem Bruder.

Generalmajor Rebelkov fehlt heute, obwohl er normalerweise um jeden königlichen Termin buhlt. Ganz versessen ist er darauf seiner Regentin gegenüberzutreten. Doch der hat ganz andere Probleme zurzeit.

Artig salutierte der gewaltige Smolen, Hypatia verlässt ihren Thron und kommt neugierig angeschlichen. Wie ein Tiger umkreist sie ihre Beute, mustert ihr Opfer genau.

Mit gewichtiger offizieller Mine streckt der stolze Smolen seine Hand aus und übergibt so den Elektroschocker an seine Herrscherin.

Daraufhin verbeugt er sich lautlos und trolcht sich gebückt, aber innerlich zufrieden, von dannen. All das erleben zu dürfen ist der Höhepunkt seines Lebens. Dieser Smolen hat seinen Auftrag ausgeführt.

Hypatia I stellt sich vor Eevie hin und entkorkt zuerst die Ohren. Gleichzeitig landen zwei gelbe Stöpsel auf dem Marmor der prächtigen Halle.

Weißes Rauschen. Für einen Moment. Doch Eevie gewöhnt sich schnell an die volle Frequenzbreite. Schrill klingt eine vertraute Stimme durch den Raum:

„Weg mit dem Zeug.“ Sie reißt ihr auch die Brille vom Kopf. Eevie kneift die Augen zusammen. Seltsam: Die Stimme kennt sie doch. Kann es wirklich sein? Warum nur?

Kurze Zeit später erkennt Sie dann auch optisch wer Ihr da gegenübersteht. Es ist tatsächlich Ihre Königin; zumindest die auf dem Papier.

Eevie ist verwirrt. Was will die bloß? Am liebsten hätte sie losgebrüllt aber sie schweigt besser, hält Ihr Gegenüber doch eine kleine gemeine Konsole in der Hand.

Hypatia bemerkt den Blick. Lässig entgegnet Sie: „Auch auf die können wir nun verzichten.“ Sie drückt den kleinen Knopf auf der Unterseite, beide Schockringe springen auf und landen klirrend am Boden. Eevie ist endgültig neben der Kappe. Wo ist der Haken?

„Du wirst dich sicherlich fragen, mein Kind“ beginnt die Königin ruhig „warum ich Dich hier in das Zentrum der Macht bestellt habe.“

Eevie ist wenig beeindruckt, blickt in eine Ecke. Dies ärgert die Königin, sie ändert Ihren Ton:

„Nun, dir wird eine große Ehre zuteil. Ich hoffe du weist das zu schätzen. Immerhin bist du der erste Barbar dieses Stammes hier in meinem Saal...“

Eevies Ablehnung steigt immer mehr, doch Sie spürt instinktiv, dass Ihr Gegenüber Sie braucht. Aber für was?

„Wir hier in Lyporo“ so die Königin weiter „reden niemals um den heißen Brei herum. Ich hoffe das ist bei euch Hinterwäldlern genauso.“ Eevie dreht sich weg, Hypatia wird energischer:

„Sie mich an, wenn ich mit dir rede! Warum nur? Warum bist du hier? Du, eine von den neuen, eine besetzte, längst besiegte!“

„Nun, Kurz und bündig, halt dich fest. Ja, es ist wahr, Dir wird eine große Würde auferlegt.“

„Du wirst den Thronfolger heiraten und an seiner Seite Königin meines neuen Reiches, der Erbmonarchie von Westarp!“

Eevie Lundbarden, der stolzen freien Pakingerin, fallen fast die Augen aus. Sie schüttelt den Kopf. Dann beginnt sie zu lachen: „Du spinnst!“ ist Ihre kurze Antwort.

Hypatia greift sich hinten an den Hosenbund und zieht Ihre Dressurpeitsche hervor. Sie holt Eevie von den Beinen und zieht Ihr einen Hieb über den Rücken. Schmerzgepeinigt liegt die junge Pakingerin vor Ihrer Herrscherin.

Kann man noch klarer zeigen wer hier das Sagen hat? Hypatia hat genau darauf spekuliert.

Zwei wachhabende Soldaten springen hervor, sammeln die beiden Silberringe ein und legen Sie erneut um Ihre Handgelenke.

„Jetzt hör mir mal genau zu, Kleine“ knurrt Hypatia, während sich Eevie langsam erhebt.

„Du wirst Prinzessin, und du wirst Ihn genauso schätzen lernen wie mich. Kandidaten wie dich gab’s in der

tausendjährigen Geschichte zu Hauf. Du glaubst etwas Besonderes zu sein? Vergiss es. Der Palast ist groß und einsam. Du wirst von selbst den wahren Weg finden.“

Nach diesen Worten wird Eevie eines klar: Die Königin meint es ernst.

„Wegsperren willst du mich also? Mein Vater wird mich suchen! Ich habe mächtige Freunde! Bin weniger hilflos als du gl...“

Hypatia drückt den Knopf. Eevie bricht zusammen, windet sich auf dem kalten Marmor vor Ihr.

„Du Dummchen“ dringt zwischen all dem Pein in Ihr Ohr, wie aus einer anderen Welt.

(XI) Angriff der Exa-HA

Hier über Xanqoq, hoch in den Bergen inmitten einer überwältigenden Flora lässt es sich aushalten. Auch in Krisenzeiten und selbst als Prinz.

Nun, Henley zu Westerborg war nie besonders verwöhnt und kommt überall zurecht, da würde es eine kleinere Residenz als das stolze Anwesen der Petch-a-boons tun.

Die alten Gemäuer haben schon manch raue Zeit erlebt und auch diesmal steht es als Bollwerk aus alten Zeiten unangetastet da. Bis jetzt.

Freilich gibt es einige Personen, im Zirkel um die Königin persönlich, welche die Macht der östlichen Clans brechen wollen. Noch ohne Erfolg. Die unergründlichen Strukturen dieses verschwiegenen Volkes sind unantastbar. Nur ein Totalumbruch der bestehenden Ordnung könnte hier die Machtverhältnisse verschieben.

Doch selbst dem Sprecher der Clans, einer äußerst geschickten Diplomatin namens Topola Minamisanriku wird in diesem Punkt die Wahrheit verschwiegen. Tatsächlich zielt die Planung der obersten Militärs bereits genau in diese Richtung. Alles wird dort in Betracht gezogen, bis hin zur Besetzung des Landes.

Die königlichen Streitkräfte sind einmal mehr die versteckte Macht der Krone, auch wenn Sie in den vergangenen Jahrzehnten eher vor sich her gedümpelt haben. Außer

Wartungsarbeiten gab es wenig zu tun. Dies ist bekannt im Volke: wenn einer also eine ruhige Kugel schieben will, meldet er sich bei dem Haufen.

Trotz dieser Probleme ist jedoch eines gewiss: mittlerweile sind die königlichen Einsatztruppen die einzige funktionstüchtige Armee überhaupt. Ein Faktor den die meisten übersehen.

Aber auch die Gegenseite ist bereits in Planung einer Revolution, allerdings auf anderem Wege. Hier geht es um die Mobilisierung des Volkes inklusive der königstreuen Kreise, der Versammlung der Tausend. Eine unvorstellbare, unerhörte Aktion ist geplant: die Abwahl eines regierenden Monarchen.

Doch wie soll das geschehen? Henley rätselt. Noch ist seine Organisation, der geheimnisvolle Oppositionelle Untergrund viel zu schwach dazu. Auch wenn die Mitgliedszahlen steigen, so rennt Ihm die Zeit davon. Er weiß, die Gegner sind aktiv.

So also schlendert der junge Prinz wie jeden Abend hinüber in sein Apartment neben der alten Villa, ein Bungalow in dem auch sein bester Freund, Svinenysh Galactic untergebracht ist.

Henley ist mittlerweile fest mit Patchara Petch-a-boon zusammen, schläft aber immer noch getrennt. Ein Schicksal das er mit Svino teilt. Seine Freundin, Svnenedy lebt ebenfalls im Haupthaus der Petch-a-boons.

Ein ruhiger Abend im Herbst des Jahres 219 NET median bricht heran. Schon bald verabschiedet er sich von seinem Freund und schlurft rüber in seine Wohnung. Ruba-Supervoice ist ihm schlicht zu anstrengend. 200 BPM sind ihm eindeutig zu viele heute. Henley braucht seine Kräfte am Tag.

Doch in dieser Nacht soll alles anders kommen. Dipl. Ing. Toru Arimato ist in der Stadt.

Nach dem eindeutigen Auftrag Pavel Rebelkovs hat er unbemerkt seine Spielzeuge in Position, in den Hafen von Xanqoq gebracht...

Jetzt, im Schutze der Dunkelheit, mitten in der Nacht, ist es Zeit diese vom Stapel zu lassen.

Er öffnet den Laderaum seines Luftkissenbootes. Teilnahmslos, abgeschaltet und zusammengekauert hocken Sie rum, im abgesicherten Modus. Zwei Selbstmordbots der neuesten Exa-HA-Reihe.

Er beblinzelt seinen Comm. Augenblicklich regt sich das Leben. Beide fahren in Ihre Startposition. Ihren Befehl haben Sie längst erhalten: Die Terminierung von Prinz Henley zu Westenburg.

Auch seine Biometriedaten sind Ihrer KI schon bekannt und sein Aufenthaltsort ist kein Geheimnis mehr: Villa Petch-a-boon, Nebengebäude, rechts erster Stock. Ein als harmloser Tourist getarnter Spion Rebelkovs hat diese wichtige Information bereits übermittelt.

Die Kausalintelligenz der Kampfbots wird künstlich klein gehalten. Unter die Grenze des Ich-Bewusstseins. Dies ist aus missionstechnischen Gründen erforderlich. Die Frage nach dem Sinn wäre wohl ein Totalausfall.

Trotzdem ist Sprachverarbeitung bereits integriert. Selbst den Sprachfehler Arimatos gleichen Sie aus. Trivialer Algorithmus, kaum erwähnenswert.

„Was ist eure Mission?“ fragt Arimato. Unisono antworten beide mechanisch: „Die Zerstörung und Eliminierung Prinz Henley zu Westerburges unter Einbeziehung aller Bordmittel.“

Arimato rinnen Tränen herunter. So begeistert ist er von seinen Geschöpfen und deren absolutem Pflichtbewusstsein.

„Telminiung ausführen“ ist seine letzte Anweisung. Sofort springen die beiden Suizidals an ihm vorbei, den dunklen Pier entlang. Dann verschwinden Sie in grauen Gassen um später irgendwann den Hang zu erklimmen.

Arimatos Mission ist beendet. Er besteigt sein Hovercraft und braust übers Meer davon.

Geschickt kämpfen sich die beiden Bots nun durch die üppige Vegetation den Hang hinter der Metropole hinauf. Immer höher klettern Sie.

Die Bebauung ändert sich. Dominieren unten im Hafen imposante Wolkenkratzer so herrschen hier an den Berghängen die Wohnhäuser. Je höher man kommt desto feiner wird die Gegend.

Die Angreifer sind fokussiert, benutzen die einsamen Fußwege zwischen den Prachtvillen um unauffällig voranzukommen. Schleicht tatsächlich mal ein Passant durch die Nacht so verstecken Sie sich geräuschlos.

Ruhe, Übersicht und absoluter Einsatzwille kennzeichnen diese Phase Ihrer Mission.

Hier, hoch über Xanqoq, thronen jetzt nur noch die Anwesen wichtiger Diplomaten der östlichen Clans. Darüber gibt es nur noch raue wilde Kirschbäume und die alte Seidenstraße, die tief ins Reich, letztendlich bis nach Lyporo führt.

Das Anwesen Petch-a-boon ist mit Stacheldraht gesichert. Kein Problem für die Bots. Wie eine gespannte Feder springen Sie aus dem Stand darüber weg.

Doch ein geschickter Wächter hat aufgepasst. Einer der Kausalspeicher simpler Abarbeitungsmaschinen gehörig durcheinander wirbeln kann!

Koro Sakura, Khi-chiko's Schäferhund beginnt wie wild zu bellen. Er wirbelt um die verdutzten Maschinen rum und knurrt Sie böse an.

Henley schrickt aus dem Schlaf. Seine Mörder unten sind überfordert, guter Rat ist teuer. Plötzlich löst sich ein Schuss, upgrade! Die Bots haben Feuerwaffen in Ihren Arm integriert.

Die Kugel verfehlt Sakura knapp. Aufgeregt bellend verschwindet er im Gestrüpp. Instinktiv, ohne zu denken,

greift Henley nach seinen Jo's. Die Jumper sind das Beste was ihm einfällt. Flucht ist manchmal die beste Verteidigung.

Er betritt den Balkon. Riesenfehler. Sofort wird er gescannt. Im ausdruckslosen Gesicht seines Gegners erkennt Henley eines sofort: Er befindet sich in tödlicher Gefahr!

Flucht! Jetzt gleich. Er beginnt zu jumpen, Eine Kugel saust an ihm vorbei. Er springt auf das Dach und dann die andere Seite runter, rein in die Natur, so denkt er sich, nur weg.

In diesem Moment galactict Svinos Komm. Kurzmeldung Patchara Petch-a-boon: „auf die Wheeler“.

Sofort sprintet der junge Ruba runter in die Garage.

Derweil ist Henley über dem Haus auf der bergseitigen Straße gelandet. Er sieht sich um.

KRACH! Ein Bot hat ebenfalls irgendwie das Grundstück und die Begrenzungsmauer überwunden, oder durchschlagen?

Sie stehen sich gegenüber. Für den Bruchteil einer Sekunde sehen sie sich erneut an. Henley dreht sich und jumpt die Straße hoch. Immer schneller und höher springt er dabei, um die erste Kurve nach oben.

Wenige Augenblicke sieht EXA-HA1 sich um. Wo ist sein Companion? Schnell übertönt die Verfolgungsmatrix den gemeinsamen Angriff. Das Rauschen im Kopf befiehlt ihm die Jagt. Wenige Meter Vorsprung hat Henley dadurch geschafft.

Doch Bot 1 sitzt ihm im Nacken. ‚Wie schnell sind die? Schneller als ich mit meinen Jo’s? Mal sehen! Die haben auch eine Höchstgeschwindigkeit...‘ Henley gibt alles.

Was sind das für Geräusche? Ein Knistern, Knacken und Schleifen! Dazu der typische Sound eines hochdrehenden Elektromotors. Er dreht sich um.

Khi-Chi Kokoyama Petch-a-boon kommt aus dem Gebüsch von unten auf Ihrem Wheeler angeschossen. In der Luft über der Straße springt Sie ab. Krachend zerschellt Ihr edles Motorrad an der Felswand.

Sie hat sich zwischen Henley und den Bot platziert. Ist die verrückt geworden?

EXA-HA1 kommt angesprungen. Khi-Chiko schultert Ihren Raketenwerfer. Sie zielt damit auf den hüpfenden Bot.

Dieser eröffnet das Feuer auf seinen neuen, temporären Gegner. Khi-Chi Kokoyama Petch-a-boon drückt den Knopf.

Durch den Rückstoß wird sie umgeworfen doch Ihre Rakete trifft. Scheppernd zerspringt der Angreifer in tausend Einzelteile.

Sie sucht Henley, dann schreit sie ein einziges Wort durch die Nacht: „Lauf!“

Henley nickt, rennt springt und hüpf weiter. Khi-Chiko rutscht das Gestrüpp herunter durch das sie vor wenigen Sekunden gekommen ist.

Gerade noch rechtzeitig. Der zweite Bot erscheint. Sofort verfolgt er sein Ziel. Alles andere Egal. Zerstörung, Terminierung, jetzt.

Er beginnt zu feuern. Henley kommt gerade noch um die nächste Kurve.

Wohin jetzt? Ins Grünzeug? Schlechte Idee. Dort macht ihn sein Angreifer platt. Seine einzige Chance ist die schnelle Flucht und irgendwann später der rettende Sprung.

Bot 2 nimmt an Fahrt auf. Ganz schön flott, diese Killermaschine. 2.5m Höhe und ein kampfoptimierter Bewegungsapparat leisten einiges.

Doch er hat die Rechnung ohne Svinenysh gemacht. Dieser kommt von hinten angesaut. Er drückt den Sprungknopf und hüpfet der Kampfmaschine von hinten in die Gelenke. Diese strauchelt und der Bot fällt tatsächlich auf seine Fresse.

Svino rast außen, Patchara innen vorbei. Bald haben Sie den flüchtenden Prinzen erreicht.

„Henley, spring!“ Aufgeregt aber voll konzentriert fährt Patchara neben ihren wild hüpfenden Freund.

Dieser nimmt genau Maß, hopst ein letztes Mal und landet genau hinter seiner Retterin auf Ihrem All-Terrain Wheeler.

Er umklammert Sie. Patchara Petch-a-boon gibt Gas. Svinyenish Galactic, der dritte im Bunde, ist an Ihrer Seite.

Hinten gibt Bot 2 alles. Doch er ist nun chancenlos. Der Abstand zu den Flüchtenden vergrößert sich rasch.

Er wird langsamer, hält inne, friert ein. Dann tut er das, was er am besten kann: Er zerstört sich selbst, sprengt sich in die Luft.

Im Rückspiegel der Ausreißer ist ein kleines unspektakuläres Flackern zu erkennen, einer verlöschenden Kerze gleich.

(XII) Die Lieferantin

Drei Freunde sausen durch die Nacht. Die alte Route der Seidenhändler längst vergangener Tage wird wenig frequentiert in dieser modernen Zeit. Wer benutzt schon noch erdgebundene Vehikel?

Svinenysh Galactic ist mittlerweile mit seinem schicken Wheeler fest verdrahtet. Er macht die unglaublichsten Kunststücke. Ist er eventuell sogar in der Lage als einzig lebendes Wesen ein Nickerchen während der Fahrt abzuhalten? Sein Gefährt mit dem Unterbewusstsein zu steuern?

Patchara plagen andere Sorgen. Wohin nun? Ihr Comm ist mit dem Motorrad über dem Lenker vorne verklippt. Sie blinzelt schnell. Zum Glück gibt's Achilles verschlüsseltes 1103-Netz, den geheimen Kommunikationskanal des OU.

Bis Lyporo wären es 3500 km in nordwestlicher Richtung. Machbar ohne viel Verkehr und Turbospeed.

Ihr fällt spontan nur ein Ziel ein. Mal die anderen fragen, was Sie dazu sagen:

„Was haltet Ihr davon wenn wir nach Lyporo zu Regina fahren? Die ist zwar noch auf dem Alanis, wohnt aber schon in einer kleinen Bleibe im Osten der Stadt. Dort könnten wir uns erst mal verstecken.“

„Flutschbraus, Rutscher lustig!“ Svinenysh ist sofort einverstanden. Ihm macht sein Teufelsritt mächtig Spaß. Gefahren erkennt er wie immer keine.

„Das ist eine tolle Idee, Patchara!“ meint auch Henley begeistert. Er drückt seinen Schatz dabei ein bisschen fester.

Patchara gibt Gas. Ein paar Blinzler später ist das Versteck gebucht.

Regina Natchersville ist Patcharas beste Freundin seit der Einschulung am Alanis College vor sechs Jahren.

War Sie doch das schüchterne Mädchen das gleich am ersten Tag leise nach einem Klassensprecher und den Ferien gefragt hat.

Seither haben Sie viele gemeinsame Fächer belegt und Stunden verquatscht. Da ist es nur verständlich, dass Regina Mitglied des Oppositionellen Untergrunds geworden ist.

Sie sieht am Alanis für die Organisation nach dem Rechten.

Patchara freut sich sehr auf das überraschende Wiedersehen. Mal sehen was inzwischen alles so passiert ist.

Die Fahrt geht inzwischen durch das karge Gebirge der uralten Welt. Am westlichen Ende der Hochwüste steht seit Jahrhunderten das ehrwürdige Tor der Clans. Es markiert eindrucksvoll die Reichsgrenze vor aller Zeit. Stolz trotz es noch heute der Natur.

Unsere drei Helden haben wenig Zeit für Sehenswürdigkeiten, zu wichtig ist es Lyporo heil zu erreichen.

Vor Beginn der zweiten Nacht wirft Patchara das Zelt, genau wie damals vor sechs Jahren auf dem Exo. Noch in der Luft entfaltet es sich und landet in voller Funktion an der kleinen verlassenen Haltebucht mitten in der Steppe.

Der Blick fällt in den Sonnenuntergang und einen Canyon. Alle werden sentimental. Diese Szenerie erinnert zu sehr an das Abenteuer damals inklusive Svinenysh's Ableben.

Sie umarmen sich. Bald darauf strecken Sie die Glieder um endlich Kraft zu tanken. Wie geht es weiter? Lyporo, und dann? Was weiß Ihr Spion neues?

Die Hauptstadt des Königreichs der Tausend ist kein Militärisches Sperrgebiet. Es kann auch keine Rede davon sein dass sich das Land inoffiziell im Kriege befindet.

Wie bereits erwähnt sind Hypatias Kräfte die einzigen auf weiter Flur. Heutzutage werden Entscheidungen hinter den Kulissen ausgehandelt. Das Volk spürt vielleicht ein laues Lüftchen, die Fäden in der Hand halten jedoch die Strategen hinter den Palastmauern.

Hier im Osten Lyporos, einer schicken Wohnsiedlung moderner Machart hat Sie also Unterschlupf gefunden: Regina Natchersville, Patcharas langjährige Freundin.

Diese drückt gerade den Knopf. Nach einem kurzen „wir sinds“ geht’s rein in das Treppenhaus und rauf in den dritten Stock.

Regina wartet bereits, sie wirkt etwas angespannt. Sie begrüßt zuerst Henley und Svinenys, dann umarmt Sie Ihre Freundin und meint. „Kommt gleich rein, es gibt viel zu besprechen“

Die drei Neuankömmlinge fühlen sich sofort pudelwohl in Reginas kleinem Reich. Sie fährt fort:

„Zuerst das Wichtigste: Unsere Freundin, die Gründerin des OU-Indi, Eevie Lundbarden ist verschwunden! Ihr Vater ist total verzweifelt. Der zweite Schicksalsschlag! Viele machen sich Sorgen...“

„Oh nein.“ Henley ist entsetzt „Der arme Eivind. Wie soll er das jetzt auch noch verkraften. Seit dem feigen Mordanschlag vor sechs Jahren ist seine Eevie doch alles was im noch geblieben ist.“

Patchara und Svino sind ebenfalls schwer getroffen. Beide verdanken der jungen Pakingerin mehr als nur den gekaperten Rocktar damals. Beide schätzen Sie als Organisationstalent.

Henley ist in Gedanken versunken. Nach einer Weile mustert er seine Freunde und meint:

„Leute, ich glaube es ist Zeit das wir drüben wieder mal nach dem Rechten sehen. Deine Schwester, Patchara, macht eine

so tolle Arbeit hier, es gibt mehrere Gründe jetzt zu verschwinden.“

Keiner unterbricht ihn, alle lauschen gespannt:

„Erstens müssen wir Eevie ausfindig machen, keine Ahnung wie, aber uns fällt schon was ein. Zweitens braucht Ihr Vater nun jeden Beistand den er kriegen kann. Ich habe da schlimme Befürchtungen.“

Svino ist sowieso immer und überall dabei, egal was wann wo warum, den braucht also keiner zu fragen, aber auch Patchara die kluge Diplomatin nickt.

„Ja stimmt, Henley, jetzt muss es sein. Danke auch wegen Khi-Chiko!“ Sie drückt kurz sein Handgelenk.

„Aber du vergisst: Der Raamtunnel ist militärisches Sperrgebiet. Wie sollen wir da raufkommen? Die Zeiten haben sich geändert. Soweit ich weiß scannen Sie jedes Cockpit. Alle, ganz egal wen, selbst die Lieferanten mit der grünen Karte...“

„Das ist es!“ Regina schnippt mit den Fingern und hebt die Hand, wie damals am Tag 1 im Alanis.

Die drei Rebellen starren sie fragend an. Svino macht seine berühmte Rundschnute dazu.

„Zwalnibon“ meint Regina lapidar. Hääh? Svino wird es nun Zuviel er blubbert dazwischen: „Zwalnibon wer ist?“ Regina ergänzt:

„Sie ist meine T-Eisfrost Lieferantin. Zwalni hat mir schon oft stolz erzählt das Ihr bester Kunde oben am Tunnel Gamma I arbeitet.“ Sie schüttelt vergnügt den Kopf: „Unglaublich was der wegputzt!“

Patchara hält sich die Backe und zieht die Augenbrauen nach oben. Njall Linaesu! Jetzt wird einiges klar. Sie erwidert:

„Moment. Willst du damit sagen das deine Lieferantin zufällig den fetten Njall oben auch beliefert.“ Sie hält inne. Ihre fünf Finger bedecken den Mund: „Tschuldigung, ich mein ja nur. Ähem, Njall ist halt Njall und gut...“

Regina tröstet Sie sofort: „Ist schon OK. Brauchst kein schlechtes Gewissen zu haben. Was mir Zwalni über den schon alles berichtet hat. Scheint eine Schwäche für Süßes zu haben, der Typ - und für Fettiges...“

Alle drei grinsen vielsagend „Dazu kommt noch eine Ladung Cola“ meint Henley weiter.

Regina klärt weiter auf: „Der Zufall ist weniger groß als vermutet, Patchara. Die sitzen doch hier in der Nähe, diese Firma mein ich. Von mir geht’s dann direkt rauf. Ich bin an dem Tag Ihr einziger Kunde außer diesem Riesenbaby. Die ist jedes Mal bis zur Oberkante vollgeladen.“

„Warte mal...“ Sie zückt Ihren Comm: „Was ein Zufall. Genau heute krieg ich meine nächste Sendung. Da kauf ich einfach mehr und Zwalnibon nimmt euch mit rauf. Was sagt Ihr dazu?“

Svino macht seine Boxerfaust: “Supertoll klasse ab dafür!”

Alle lachen sich kaputt. Selbst im Krieg schafft Svino das Unmögliche.

Jetzt heißt es zunächst mal geduldig warten, auf diese seltsame Lieferantin namens Zwalnibon.

Wird Sie kooperieren?

(XIII) Geheimtransport

So wie eigentlich jeden Tag ist die fleißige Lieferantin Zwalnibon bestens gelaunt und gut bestückt.

Recht elektronisches Blip-Blop erklingt in Ihrem Firmenrocktar als Sie zur Landung hier im Osten Lyporos ansetzt.

Schöner Tag heute: Nur zwei Kunden. Ganz easy. Erst Regina Natchersville und dann Ihr persönlicher Liebling Njall Linaesu.

Ja, sie ist sehr stolz als erste Ruba der Firma so was Wichtiges wie den Chef-Telematiker des Rauntunnels zu beliefern. Ein Prestigejob, selbst für eine so große Organisation wie T-Eisfrost.

Er hat sich tatsächlich persönlich für Sie eingesetzt, wegen exzellenter Lieferqualität. Bei dieser Referenz kapitulierte sogar der Personalchef.

Ihr Weg in diese außergewöhnlich tolle Position, gerade für eine Ruba des Trymoo, war lang und steinig.

Zuerst nur als Copilotin im Einsatz hat sie es doch recht schnell geschafft den Fetten von sich zu überzeugen – ein Wort das Zwalni übrigens niemals über die Lippen kommen würde. Für Sie ist er ein Heiligtum.

Kein anderer Mitarbeiter schafft es die Speisen so lustvoll zu präsentieren. Er dankt es Ihr dafür vielfach mit seinem gesegneten Appetit.

Heute läuft Ihm regelrecht das Wasser im Munde zusammen, denkt er nur an Sie. Zwalnibons Besuch ist neben dem alten Terra-Talent das Highlight seiner Woche.

„Trulla Plip-blep ah“ Zwalnibon kommt mit Ihrem kleinen Korb angetanzt und klingelt nun bei Ihrer ersten Kundin.

„Ja Bitte?“ fragt Regina Natchersville am anderen Ende der Leitung. „Guten Hallo bin ich Zwalnibon vom T-Eisfrost. Lieferung punktgenaue Landung, Jawohl.“

„OK, komm rauf Zwalni“ Regina drückt den Knopf. Ohne böse Vorahnung begibt sich die Lieferantin daraufhin nach oben. Doch diesmal soll alles anders kommen.

Regina erwartet Sie bereits, die Tür ist offen, doch wer sind all die anderen?

Höflich grüßt die fleißige Ruba: „Guten Hallo, bin ich Zwalni...“ Ihr Blick fällt auf den neugierigen Svinenysh: „Du bist wer?“ fragt Sie verdutzt.

„Bin ich Svinenysh“ antwortet unser Held kurz „Helfst du wollen uns?“

„?Ich klar Frage!“ Zwalnibon ist verstört. „Lieferantin nur bin ich. Liebe Regina sind hier deine Ein-Minuten-Burger nebst leckeren ebensolchen Pommes.“

Zwalnibon versucht zur Tagesordnung überzugehen, doch diesmal nimmt Regina die Regie in die Hand. Sie wird

genauer. „Hör mal, Zwalni. Wir haben einen Anschlag vor. Am besten setzt du dich erst mal.“

Zögernd nimmt die Lieferantin Platz. Ist irgendwas mit Ihrer Lieferung? Regina war doch immer sehr zufrieden. Fragend sieht sie sich um.

„Dein nächster Kunde ist doch dieser Njall. Der, von dem du mir schon so viel erzählt hast.“ Ein breites Grinsen zieht über Swalnis Gesicht. Sie nickt heftig.

„Zwalni, dann musst du mir diesmal dringend helfen. Ich brauch deine Hilfe.“ Fleht Regina

„Meine drei Freunde Hier, Henley, Patchara und Svino müssen unbedingt rüber zum Indi...“ Alle drei winken schüchtern.

„Außerdem Sind sie alte Freunde von Herrn Linaesu, genau wie du. Kannst du mir helfen?“

Die Angesprochene kratzt sich die Schläfen. Sie kneift ein Auge dabei zu, dann antwortet Sie wie folgt:“

„Nein, no, nie, nu. Totalvöllig ausgeschlossen zu schließen ist dies. Ist das Sperrgebiet. Cockpit meines wird gescannt. Gesamter Lieferraum des Restes ist gefüllt. Oben bis hin. Groß der ist Hunger vom Njall.“

Regina setzt Ihren Joker: „Dann kauf ich dir den Laderaum frei. Damit sich unsere drei Freunde kurz darin verstecken können...“

„AAhhh!“ Zwalni kreischt los: „Niemals nie vergessen habe ich auch nur ein einziges Stückelchen. NEIN! Njall der Arme wartet mich. Ohoho huho. ZsaZsa Zsa.“ Zwalni schüttelt wie wild den Kopf.

Svinenysh Galactic geht auf die Knie. Er winselt: „Helfst du musst uns bestimmt! Brauchen wir alles sofort! Bitte danke ab dafür liebe Zwalnibon!“

Zwalni gibt was auf Rubsch zurück, Svinenysh erhebt sich. Sie stehen sich nun gegenüber, beginnen zu tänzeln, grunzen und quieken. Dabei werfen Sie die Hände abwechselnd in die Höhe und wedeln mit den Fingern dabei.

Sie unterhalten sich in der Ausdruckssprache aller Ruba des Trymoo. Für Henley und Patchara ist dies bereits etwas familiär, immerhin spricht Svino zuhause auch mit seiner Svenneddy auf Rubsch.

Patchara kann sogar selbst ein paar Brocken. Svenne ist ganz erpicht darauf es Ihr beizubringen.

Die arme Regina Natchersville hat jedoch ein ungläubiges Gesicht aufgesetzt. Sie sperrt die Augen auf.

Svino und Zwalni sind derweil zu einem Ergebnis gekommen. Auf Deutsch erklärt er:

„Zwalnibon lieb ist und gut. Kauft Njall beim nächsten Mal. Aber Regina heute, so ist's Pflicht.“

Diese strahlt sofort: „Klar, kein Problem. Ich nehme alles, bis Ihr drei Platz habt. Wenn es zu viel ist gebe ich heut Abend eben eine kleine spontane OU-Party.“

Patchara und Henley umarmen zuerst Regina, dann alle vier zusammen die hilfsbereite Zwalni.

„Blup Blub Stopp“ Quickt sie, wird Sie doch fast erdrückt.
„Bringe zuerst rauf ich die Speisen und Getränke. Wenig Süßes ist wird dabei, ohohoh jeh. Njall armer!“

(XIV) Im Sperrgebiet

Kurz darauf erscheint Zwalni erneut. Von Kopf bis Fuß ist sie diesmal bepackt. Es ist kaum zu glauben wo sie überall die Kalorienbomben an Ihrer Uniform platziert hat.

Regina hat glücklicherweise eine recht große Gefriertruhe. Mit etwas Mühe findet tatsächlich alles darin Platz. Doch zu früh gefreut:

„Nochmal muss ich laufen!“ Mit diesen Worten sprintet Zwalni raus, die zweite Ladung zu holen.

Zwalni kommt zurück, noch mehr beladen. Regina bläst die Backen auf. „Also gut, dann in den Kühlschrank. Ich wird das schon irgendwie...“

Kurz darauf ist tatsächlich alles Verstaut. Ja, Regina ist nun auf Wochen versorgt bzw. Ihre Orgie eine echt gute Idee...

Zwalni hat es nun eilig: „Los ihr kommt! Wenn schon leer auch dann pünktlich!“

Schnell verabschieden sich Svino und Henley, Patchara braucht 30s länger, dann folgen Sie Ihrer neuesten Mitstreiterin nach unten.

Da steht er auch schon: Ihr Geheimtransporter. Dass es sich dabei um einen Tiefkühlkost-Lieferfahrzeug handelt hätte sich keiner träumen lassen.

Sie steigen ein. Es ist recht eng hier vorne im Cockpit. Patchara sitzt auf Henleys Schoß, Svino quetscht sich daneben, trotzdem ist der Platz hier hundertmal besser als im Eisraum hinten bei minus 30 Grad.

„Sitzt Ihr alle still! Los geht es normal.“ Die Pilotin, Zwalnibon, startet. Das Automobil setzt sich in Bewegung. Die Nano-Turb-Flügel klappen aus, das Flyca hebt ab. Rauf geht's zu Ihrem geostationär geparkten Turb oben am Lyporo Peta I.

Zwalni sorgt für Unterhaltung, Galactic-ähnliche Chiptunes erklingen, Svino macht trotz Platzmangel begeistert mit.

Sie verlassen den Luftraum. Die Flügel klappen ein, der Ultrosinmotor startet. Ihr Flyca hat sich zum Rocktar gemausert. Nach dem Anturben wahren mit Ihm sogar Reisen bis zum Vex, oder nach außen, dem Eerx möglich.

Nach dem Docken ändert sich Zwalnis Verfassung. Sie wirkt nun angespannt und murmelt:

„Weh oh jeh! Müsst ihr bald verschwinden. Haltet gut euch fest. Kalt ist's hinten. Beginnt sogleich das Sperrgebiet. Sinds dann nur Minutenpaare. Läuft es glatt ahem.“ Sie runzelt die Stirn.

Sie verlangsamt Ihr Schiff. Irgendwo hinten sind tatsächlich die ersten Lichter des Rauntunnels zu erkennen. Sie nähern sich dem Verwaltungskomplex Lieferantenzone.

Zwalni wird Zusehens nervöser: „Rein Ihr müsst bestimmt!“

Svino öffnet die Tür. Eisiger Wind dringt ins Cockpit. Er beginnt zu zittern. Dann quetschen sich unsere drei Helden hinein. Sie umklammern sich fest.

Hoffentlich kommen Sie hier lebend raus.

Im neu eingerichteten hoheitlichen Kontrollterminal geht derweil alles seinen gewohnten Gang. Wenig Verkehr. Die Anzahl Arbeiter hier oben ist überschaubar. Das meiste läuft wartungsfrei, den Rest übernimmt Njalls Bot-Armee.

Zwalnibon meldet sich per SMS. Einer der beiden Wachposten murmelt: „Die schon wieder? Wo frisst der das nur hin?“

Sein Kollege schmunzelt: „Wollen wir sie wieder mal kontrollieren. Ich hab Hunger.“

Doch der andere wiegelt ab: „Spinnt du? Erinner dich doch nur mal an das letzte Mal! Der Fette hat uns die Hölle heiß gemacht. Wir können froh sein, dass wir den Posten noch haben. Ich will pünktlich Feierabend machen!“

„Stimmt ja, wie konnte ich das vergessen? Aber wir machen heute mal zumindest einen optischen Scan. Ist gut für die Statistik.“

Gesagt, getan: Grüne Strahlen durchleuchten Zwalnis Transporter. Keine besonderen Vorkommnisse, Sie bekommt Freigabe.

Die T-Eisfrost Lieferantin entfernt sich vom Kontrollpunkt und nähert sich Njalls Reich. Sie ruft Ihn an.

Am anderen Ende der Leitung herrscht helle Aufregung:
„Endlich! Da bist du ja! Wo hast du nur so lange gesteckt?“

Njall ist außer sich, dabei hat Zwalni gerade mal fünf Minuten Verspätung. Verständlich, ist Sie doch normalerweise Pünktlich auf die Minute.

Sie stottert: „Jajajawohl, Sehr geehrter Herr Njall. Untröstliche Untröstlichkeit! Der Kunde ist mein König! Docke ich an sofort bestimmt. Sehr wohl.“

„OK schon gut. Hauptsache du kommst überhaupt. Ich schalt dich frei. Bis gleich!“

Zwalni schluckt! Wie kann Sie die fehlende Ladung nur erklären. Jetzt aber schnell die Blinden Passagiere befreien. Sie öffnet die Tür.

Svino fliegt heraus, ganz blau im Gesicht. Er zittert am ganzen Körper. Henley und Patchara haben Eis in den Haaren. Auch Sie haben schon mal besser ausgesehen. Beide sind so weiß wie Schnee. Sie kratzen Sich den Reif aus den Augen.

Der Rocktar hat inzwischen angedockt. Eine Analoghaut umspannt die gesamte Kanzel. Vakuumversiegelt, hin zu den Gängen des Ringbeschleunigers.

Zwalni drückt den Knopf. Das Cockpit springt auf. „Saugt Njall alles nun hereeeii...“ „AAHHH!“

Alle schreien auf. Eine unsichtbare Kraft zieht an Ihnen. Njall hat die Strecke scharf geschaltet und sein Lieblingsspielzeug betätigt.

Drei Rebellen inklusive einer Lieferantin werden mitsamt dem Inhalt des Laderaums von dieser geheimnisvollen Station verschluckt.

(XV) Mit und ohne Njall

Vier Personen und einige Packstücke sausen durch die Luft. Die kreisrunden Kanäle der Station lassen nur eine Richtung zu.

Alle kennen bereits die Prozedur. Doch selbst Zwalni entfährt jedes Mal ein Kreischer. Freudenschreie klingen anders, dennoch ist das Tunnelsystem eine effektive Methode hier oben im luftleeren Raum Waren oder in unserem Fall sogar Menschen zu transportieren.

Dies ist umso verständlicher weil die magnetische Gravitation auf exakt 0.05G eingestellt ist. Njall will das so. Er wiegt nun 20 Kilo.

Weiter geht's um die Ecken, Svino ist der schnellste. Er sieht zu seinen Freunden zurück. Bequem liegt er in der Luft, gähnt und dreht Däumchen dabei.

Diesmal ist er vielleicht etwas zu cool, denn Njalls Telematikbüro ist bereits näher als er glaubt. Der Luftstrom reißt ab, er spreizt die Extremitäten, rutscht, hoppelt und knallt weiter. Kurz vor der letzten Schleuse kommt er zum Stehen.

Zeit sich umzuschauen, von hinten kommen gerade die restlichen Pakete inklusive der Ladung angesaut. Alles überschlägt sich. Die ganze Materie sammelt sich in einem Knäul direkt bei Svino.

Zwalnibon fängt sich als erste. Sie zieht ein kleines Netz aus der Hosentasche und wirft es geschickt um Njalls Leckerli. Dazwischen murmelt sie verzweifelt „Jemi-oh-ne. Keinmals nie ich unpünktlich war!“ Viel zu wenig Ware. Wie wird Ihr Kunde reagieren?

Svino macht derweil ein paar Saltos aus dem Stand. 0.05G ist rar, selbst im Königreich der Tausend.

Ein grünes Licht blinkt an der Schleuse, kurz darauf geht diese auf.

Njall Linaesu, seines Zeichens Cheftelematiker am Tunnel Gamma I erscheint. Um es vorsichtig zu formulieren: Dies ist immer wieder überwältigend, doch diesmal verkneift sich Svinenysh Galactic seine Bemerkung von vor sechs Jahren.

Njall sieht sich um. Steht er, liegt er? Keiner weiß das so genau. Bei seiner Leibesfülle ist dies unmöglich auszumachen.

Er reißt die Augen auf. Den Anblick dreier unangemeldeter Passagiere ignoriert er dabei. Seine Aufmerksamkeit gilt allein dem kleinen Päckchen T-Eisfrost und dessen aufgelöster Lieferantin weiter hinten.

Er sperrt den Mund auf: „W wa wawas soll das?“ quakt er panisch hervor.

Da vor Ihnen kein Durchkommen ist stupst Patchara schnell Ihre beiden Freunde an und zieht sie hinter Zwalni und die Ladung zurück. Der Boss und seine Lieferanten müssen dringend verhandeln.

Zwalnibon ist außer sich! Sie fasst sich an die Ohren, hält sich den Mund, verschließt die Augen und beginnt zu zittern.

„Jemi-oh-nee ahh, wuwu!“ in Ihrer Verzweiflung beginnt sie im Kreise, also Überkopf an der Tunnelwand entlang zu rennen.

Njall muss eingreifen: „Zwalni was ist hier los?!“ kreischt er entnervt.

Diese wird langsamer und plumpst schließlich in Zeitlupe von der Decke vor Ihren besten Kunden.

„Ja diesmal, ääh diesesmalichen...“

„Wo sind meine Sachen?“ Njall ist verzweifelt. „OH hoho blinde Passagiere waren meine!“ gibt Zwalni zurück.

„Ich sehe diese Gestallten hier! Was ist mit meinem Proviant? Wo sind meine Süßschnittchen, Brausen und die Megaburger? Wie soll ich das überleben?“

Die gesamte Station, der gesamte Raamtunnel ist Ihm in diesem Moment egal. Für ihn gibt es im Moment nur ein Problem.

Zwalni rappelt sich auf: „Einfach ists, toll einfach ganz. Ohja morgen gleich mit den neuesten Spezialhäppelchen.“ Sie zückt Ihren Firmencomm:

„Liebster Herr Njall, sagt einfach mir was wollt Ihr!
Zuckersüßes Neukollektion aus ist der dabei bestimmt.“ Sie
blinzelt Ihn freundlich an.

Njall wischt sich die Stirn: „Wegen dir krieg ich noch nen
Herzinfarkt! Willst du das ich verhungere?“

„NNNno nonono“ schießt die MG zurück.

„OK Zwalni, ich glaube ich vergeb dir nochmal, was hast du
für Neuigkeiten? Wie war das mit den Spezialhappen? Hört
sich lecker an...“

Zwalni macht also gerade die neuesten Produkte
schmackhaft, als es jemand anderen, Svinenysh Galactic, zu
viel wird!

Mutig wirft er sich dazwischen: „Hallo Schlußgeblubbt.
Stoppgeschraubt! Wollen wir zum Indi geschwind! Der
schwierigste Mission!“

Njall ist gereizt: „Ohuuah! Ihr drei Nervensägen. Fast hätte ich
euch schon vergessen. Geht zum Mikkell, der soll das machen.
Ich hab hier wichtigeres zu tun! Du siehst doch dass ich
beschäftigt bin! Hier ich mach euch Platz.“

Njall macht sich danach wahrhaftig platt, so gut es geht. Wie
überfahren lässt er alles, einschließlich des Kopfes hängen.

Es entsteht so tatsächlich eine Lücke an der oberen Rundung
des Tunnels. Hinter diesem Gebirgspfad ist dann die Strecke
frei.

Drei Bergsteiger machen sich ans Werk. Schwieriges Erdbeben-Gelände. Njall ist noch genauso kitzelig wie damals.

Kaum haben alle den Pass überwunden geht hinten die Diskussion weiter: „Ja die Zuckerschnecken! Was die sind neu? Verbesserte Rezeptur! Das hört sich toll an. Da nimm ich 7 Kilo...“

Henley und Patchara schütteln den Kopf. Der Fette hat sie bereits komplett vergessen. Jetzt freuen Sie sich aber erst mal auf Ihren alten Mitstreiter und Freund.

Die drei schwimmen weiter ins Innere. Sie klingeln sich durch. Die Bürotür öffnet sich, Mikkel Silva kommt angeschlichen.

Sein Anblick erschreckt. Er hat abgenommen. Anscheinend meidet er Njalls Gefriertruhe. Ist er überarbeitet? Seine Aufgabe als einziger Telematik-Lehrling zu groß?

Zu faul zum Frisör zu gehen hat er sich die Schläfen rasiert. Oben sprießt in alle Richtungen seine wilde blonde Mähne. Er sieht sehr verwahrlost aus, doch Patchara Petch-a-boon hat bereits eine Idee.

Mikkel kneift die Augen zusammen: „Was macht Ihr denn hier?“ fragt er überrascht.

„Hi Mikkel! Alles klar?“ antwortet Henley „wir müssen wieder mal rüber. Du verstehst schon, Lastentransport, Andra und so weiter.“

„Klar versteh ich. Ist aber schwieriger geworden. Lass mich umrechnen.“ Er zückt seinen Comm.

„Andra startet drüben um fünf. Mit der ganzen Zeitverschiebung könntet Ihr frühestens in vier Stunden los, außerdem habe ich noch ganze 17 Minuten Zeit Sie via Comm zu erreichen. Eine spontane Lastensendung ist heute zu gefährlich. Los kommt!“

Er beblinzelt seinen Comm. Patchara setzt sich an die Spitze.

„Du Mikkel“ beginnt Sie „wann hattest du das letzte Mal eigentlich festen Boden unter den Füßen?“

„schon länger her“ murmelt dieser zwischen der Blinzelei zurück.“

Patchara, die kluge Diplomatin, zieht nun Ihr Ass aus dem Ärmel: „Ich geb dir mal die Nummer meiner Freundin Regina unten in Lyporo. Die hat zurzeit einiges zum Wegfuttern, wenn du verstehst.“

„Außerdem können wir uns so bei Dir bedanken. Sag Ihr einfach ich hab dich geschickt...“ Sie zwinkert Henley dabei zu.

„Hääh? Ja ok mach ich vielleicht. Hast recht, Danke.“ Murmelt Mikkel in Arbeit versunken zurück.

„Jetzt liegt es an Ihm“ denkt sich eine gut gelaunte Patchara Petch-a-boon keine zwei Schritt entfernt.

Mikkel Silva, 17 Jahre jung, erster Juniortelematiker und gleichzeitig einziger Azubi von Njall Linaesu braucht dringend eine Veränderung.

Die Warterei geht schnell von Statten. Innerhalb des OU gibt es immer genug zu besprechen. Wann immer möglich erwähnt Patchara dabei Ihre Freundin.

Anders als damals spielen heute also die Konsolen nur eine untergeordnete Rolle. Lediglich Svino zockt zwischenzeitlich eine Partie Ultrajumper.

Bald schon hat der Müßiggang ein Ende: „Also Ihr drei. Es ist soweit.“ Mikkel macht einen tollen Job. „Ich schalt die Strecke frei und blas euch hinter. Wie damals: Hub Gamma I Lasten. Ihr kennt die Prozedur.“

Die vier Freunde umarmen sich. Dann treten drei von Ihnen erneut vor die Tür in den Gang. Wusch! Sie wirbeln los. Um die Ecken verzweigt sich Ihr Weg. Dann in den minimalst gewundenen Paralleltunnel neben dem eigentlichen Teilchenbeschleuniger.

Minuten später ebbt der Luftstrom ab. Sie befinden sich nun zum zweiten Mal vor Tunnel Gamma I Lasten (anorganisch).

Mikkels Durchsage kommt prompt: „Los rein mit euch! Zuerst verwiegen, nach dem grünen Licht weiter.“

Endlich ist sie zu sehen: Die Transportkapsel. Glänzend poliert hängt sie da, einzig befestigt oben an der Decke, der

Transportschiene raus ins Freie, hinter die letzte Schleuse, direkt neben die auftretende Verzerrung.

Mikkels letzte Anweisung ertönt: „OK, ich mach jetzt auf. Dann ist Ende der Kommunikation. Viel Erfolg“

Sssap, die Kapsel springt auf. Svino hüpfte als erster rein. Dann Henley und schließlich Patchara.

Ein Ruckeln: Sie fahren los. Jeder sucht sich eine Runde Ecke und macht sich klein. Gleich passiert es also wieder. Ein letztes schleifendes Geräusch.

Die Transportleitung ist zu Ende und die Kapsel schwebt frei in der letzten physikalischen Größe, diesem feinen dynamischen Netzwerk namens Raum.

Filmriss.

(XVI) Inspektion

Meine Fresse! Diese Raumsprünge sind der Hit, jedes Mal aufs Neue.

Svino liegt zerfleddert in seiner runden Ecke. Patchara Petch-a-boon hat die Augen zu und hält sich eine Faust an die Stirn. Henley schüttelt sich und pustet durch.

„Brrrr“ gurgelt Svinenysh benebelt als sie bereits am Transporthaken Tunnel Gamma II hängen. „Das was war!“ gibt er schließlich zum Besten.

Doch da erinnert er sich auch schon an das Andere von damals. Schnell sucht er in seinen Taschen nach dem Infrarot-Kopfhörer. Er stopft ihn sich in die Ohren.

„Puuh“ meint er erleichtert. Stimmt, jetzt fällt es auch Henley wieder ein: Karaoke Andra! Wird sie wieder genauso heulen wie damals? Werden Sie wieder ‚mit Pauken und Trompeten‘ begrüßt?

Die Kapsel springt auf. Was ist da los? Stille! Verwirrt sehen sich unsere drei Helden um. Wo ist Sie denn?

Entwarnung. Andra Linaesu, unfreiwillige Top-Telematikerin, von Njalls Gnaden, erscheint. Ihr runder Blähbauch steht noch etwas mehr hervor, sonst ist sie jedoch schlank und adrett. Sie sieht sympathisch aus, hat ein nettes Gesicht und schwarze lange Zigeunerhaare.

Statt Ihre alten Bekannten zu begrüßen legt Sie lieber den Zeigefinger über den Mund.

„Pssst! Wir müssen achtsam sein. Ich hab da so eine Vorahnung. Los kommt mit. Schnell und leise!“

So geschieht es das drei blinde Passagiere in Begleitung einer Telematikerin vorsichtig durch die Gänge des Ringbeschleunigers II hier im Indi-System schleichen.

Die künstliche Gravitation ist höher als bei seinem Pendant in der alten Welt. Dennoch ist es auch hier mehr ein Hüpfen als Laufen.

Andra an der Spitze hält Ihren Comm in Händen. Vor einer alten unscheinbaren Notschleuse bleibt sie stehen: „Hier muss es sein“ murmelt Sie.

Sie drückt den Knopf, die alte Stahltüre springt ein paar Millimeter auf. Fauliger Geruch, wie aus einer Biotonne dringt herein. Svinenysh verzieht das Gesicht.

„Los rein, wir gehen durch meinen Gemüseabfallgang von hinten in meine Küche. Hab mir damals diesen Entsorgungsweg einfallen lassen.“

„Aufpassen! Weiter hinten ist die Abzweigung zum Sammelcontainer der einmal im Monat entsorgt wird.“

Die drei oppositionellen runzeln die Stirn. Einer von Ihnen murmelt: „An fängt das gut ja.“

Zeit zum Handeln. Svinenysh Galactic stopft die Ohrstöpsel kurzerhand in seine Nase. Er hat einen feineren Geruchssinn als die Menschen.

Der alte Geheimgang ist unbeleuchtet. Alle haben Ihre Comms auf Weiß. Bald kommt tatsächlich die Abzweigung zum Biomüll-Container.

Der Tunnel steigt nun etwas an. Der Aufstieg Richtung Andras Telematikbüro beginnt. Ab und an liegen Gemüsereste auf dem glitschigen Boden, aber oben sind Haltegriffe für Wartungsarbeiten eingearbeitet.

Svinenysh Galactic muss sich nun sehr zusammenreißen. Der faulige Geruch vermischt sich mit frischem Gemüseduft.

Irgendwann ist eine weitere Schleuse erreicht. Sie sieht eher aus wie eine Versenkungseinrichtung. Es handelt sich dabei um die Rückwand von Andras Telematik-Hexenküche.

Sie öffnet die Schleuse nach innen und zwängt sich heraus in Ihren Vorratsspeicher.

Zwiebel, Knoblauch, Karotten, Kartoffel und weitere Zutaten für Ihre berüchtigte gelbe Suppe stehen hier herum. Svinenysh hat auf Mundatmung umgestellt.

Schließlich meint Andra: „Ihr bleibt hier. Keinen Mucks! Ich sehe nach ob draußen alles klar ist.“

Mit diesen Worten öffnet Sie die Schranktür und tritt heraus ins Freie.

Toc Toc Toc! Jemand klopft an die Tür! „Frau Linaesu! Wo stecken Sie? Ich kann auch öffnen lassen!“ Er brüllt dabei so laut, dass es selbst unsere drei Freunde in Ihrem unkomfortablen Versteck mitbekommen. Patchara schluckt.

Andra ist jedoch die Ruhe selbst. Sie antwortet: „Moooment Mafia! Was willst du schon wieder hier, hä?“

Ganz langsam und selbstsicher schreitet Sie zur Tür und öffnet diese.

Ein offiziell aussehender Beamter alter Schule mit strengem Gesichtsausdruck steht davor. Auf seiner Uniform ist das Wappen Hypatias der Ersten zu erkennen.

Er verzieht das Gesicht: „Bah. Wie es hier schon wieder riecht. Wenn das jemand mitbekommt. Also stimmt’s doch...“

Andra unterbricht scharf: „Brandstotter! Ganz toll. Sonst hast du keine Probleme, was? Lass mich gefälligst arbeiten.“

Chefinspektor Sebastian Brandstotter fängt sich schnell: „Liebe Frau Linaesu. Sie wissen genau warum ich hier bin. Sie sind viel zu nah an der alten Welt.“

„Pffff. Halt die Schnute.“ ist Andras Antwort.

Der Beamte ist fassungslos: „Wie? Was haben Sie da zu mir gesagt? Sie fühlen sich wohl sehr sicher!“

Andra wirft die Hände in die Höhe.

Brandstotter fährt fort: „Außerdem hat Ihr neuer Kollege gemeldet, dass Sie mehr Zeit in der Küche verbringen als am Bildschirm...“ der Inspektor macht ein vielsagendes Gesicht.

„Aha! Der schon wieder“ entgegnet Andra. „Dabei schwänzelt er laufend um mich rum, vor oder nach seiner Schicht. Wissen Sie wie man das nennt? Stalking!“

„Komm mit! Ich zeig dir mal was!“ Respekt ist Ihr fremd. Sie betritt das Nebenzimmer, das eigentliche Telematikbüro. Der riesige gläserne, geschwungene Bildschirm ist die Schaltzentrale Ihrer Administration.

Diverse vollautomatische Routinen arbeiten parallel. Alle Systeme laufen nominal. Genaue Beobachter würden Njalls Multimakros beim Werkeln erkennen.

Andra beobachtet den Schirm genau: „Da schau her, Brandstotter. Ein Haarriss! Bitte schön.“

Sie wischt die Anzeige weg und betippt die Screen genau ein Mal. Sofort rast Njalls Makro los. Der Ganze Bildschirm explodiert.“

„Inspektorchen. Jetzt geht der Bot hinter und behebt das Bissel. Glauben Sie der neue hätte das auch so schnell gelöst? Vergessen Sie’s.“

Der Inspektor schüttelt den Kopf: „Frau Linaesu. Ihren offensichtlichen Vorteil von drüben trügen Unregelmäßigkeiten in Ihrer Amtsführung.“

Andra überhört dies.

„Ich will ehrlich mit Ihnen sein: Sie sind uns schon lange ein Dorn im Auge. Halten Sie sich an die Regeln! Wir wissen das sie ab und zu Ware erhalten.“

Andra bleibt absolut ungerührt. Brandstotter hat diese Anschuldigung also in den leeren Raum gesprochen.

Ohne auf den Vorwurf einzugehen antwortet Sie: „Mach was du willst. Ich hab meinen Laden unten in Syntari. Soll der neue doch übernehmen. Mir egal.“

Draußen zerrt das Gespräch weiter, doch jetzt und hier ist es angebracht einen anderen Schauplatz zu betrachten.

Svinenyshs körperliche Verfassung zwischen all dem beißenden Gemüse ist mittlerweile kurz vor dem Kollaps.

Trotz seiner provisorischen Nasenstöpsel hat er mittlerweile einen schrecklichen Niesreiz entwickelt. Er ist kurz vor dem Platzen.

Er fängt an zu strampeln. Gerade noch rechtzeitig schnappt Patchara seine Füße.

Er reißt die Kopfhörer aus der Nase und hält sich den Zinken lieber mit Beiden Händen zu. Er zuckt am ganzen Körper. Von hinten greift Henley ein. Er legt zusätzlich seinen Arm um Svinos Mund.

Wie lange wird das noch gutgehen? Jedes Luftholen ist ein kleiner erstickender Grunz.

Draußen winkt Chefinspektor Brandstotter derweil ab: „Sie übertreiben, Frau Linaesu. Auch Sie kann man auswechseln. Ich schreib das alles in meinen Bericht. Bei der nächsten Verfehlung holen wir sie.“

Svinenysh wird's Zuviel! Tränen laufen aus seinen Augen. Das Kitzeln im Hals ist zu groß. Durch all die Schutzvorrichtungen über seinem Gesicht beginnt er zu explodieren. Prustet und Hustet ein paarmal schnell hintereinander gleichzeitig.

Wie wird das draußen ankommen? Fliegt die Tarnung auf? Henley greift nach seinem Colt.

Was ist das? Eine Zehntelsekunde nach Svino stimmt Andra eine schauerliche Liebesweise an:

„Cu lacrimile mele umezi ce gradina ta!“ Huhuu, ein heulendes schauerliches Gesäße erschallt.

Brandstotter hält sich die Ohren zu. Er wedelt mit der Hand vor seinem Gesicht. Die ist total durchgeknallt. Ein Fall für die Irrenanstalt. Aber er hat Svinos Huster überhört.

Zwischen dem Gejaule schreit er aufgebracht „Was ist denn in Sie gefahren? Halten Sie die Klappe! Sie sind total verrückt!“

Doch mit erhobenen Händen in Kombination mit Ihrem grausamen Gesang schafft es Andra Linaesu den Inspektor vor die Tür zu bewegen.

Dort zeigt er Ihr zum Abschied den Vogel und macht sich kopfschüttelnd davon.

(XVII) Valentins neueste Erfindung

Svino strampelt immer noch in seiner Vorratskammer. Da passiert es: Trotz Patcharas Haltegriff trifft er die Tür. Sie springt auf. Endlich Frischluft!

Vorsichtig lugt Henley raus. Entwarnung. Dort steht nur eine bestens gelaunte Andra Linaesu: „So, den sind wir los“ gluckst sie zufrieden.

Schon gibt es wichtigeres zu tun. Drei Abtrünnige müssen runter nach Syntari geschafft werden. Wie ist das in diesen Zeiten bloß zu bewerkstelligen?

„Am besten wir hauen gleich ab“ murmelt die Telematikerin. „Wer weiß wie viel früher der neue Schleimer diesmal aufkreuzt? Die Multimakros verrichten Ihren Dienst. Jetzt ist die Luft noch rein.“

Den drei Rebellen kommt das gelegen. Außerdem ist keiner auf ein Tunnel-Spezialmenü gespannt.

Wie auf ein geheimes Signal hin strahlt Andra plötzlich: „Wollt Ihr was zur Stärkung? Ich hab geröstete Hühnerherzen da. Die sind auch kalt lecker!“

Ganze zwei wedeln mit dem Kopf. Svino schüttelt sogar noch seinen Zeigefinger dazu. Nur Patchara meint: „Vielen lieben Dank! Aber wir haben es eilig. Das nächste Mal dann, versprochen.“

Andra versteht und somit macht sich die Geheimtruppe auf Ihren Weg.

Diesmal gibt es keine besonderen Vorkommnisse, zum Glück. Ein Inspektor pro Tag ist mehr als genug.

Bald ist Andras Schienenrocktar erreicht. Wir erinnern uns: Der fliegt exakt zwei Punkte an. Linaesu Sports und den Ringbeschleuniger im All. Sie ist eben keine Meisterpilotin.

Die drei geächteten verstecken sich unter den Sitzen, Andra wirft eine Decke drüber. So kommen Sie ungeschoren nach unten. Es kommt öfter vor, dass Abteilung Hexenküche-Telematik frisches Gemüse auf diese Art und Weise transportiert.

Nach dem Abturban klettern unsere drei Freunde hervor und machen es sich in Ihren Sitzen bequem. Syntari, Henleys Geburtsort, liegt vor Ihnen. Wie hat er sich verändert!

Vor sechs Jahren ist der junge Prinz heimgekommen, heute residiert in seinem Elternhaus Torg Juriwitsch, der neue Regent vom Pak. Seine Eltern sind weit im Norden, bei den Pakingern untergetaucht.

Die Eisenbahn setzt zur Landung an. Das Flyca klappt die Flügel ein und parkt unspektakulär vor Linasu Sports.

Sie betreten den Laden. Sofort ist mechanisches Gekrätze zu vernehmen: „Herzlich willkommen bei Linaesu... oh!“ der treue alte Botty kommt angewackelt. Er friert ein.

„Guten Abend, Herrin.“ Grüßt er. Dann fällt sein Blick auf Svinenysh, er meint verwirrt: „Der schon wieder! Da muss ich wohl die Sub für problematische Kunden aktivieren.“

Henley und Patchara fangen an zu grinsen. Sie denken beide an Svino's Dotz-Aktion von damals.

Ein wirrer schlaksiger Kerl erscheint: „Keine Angst Botty. Heute bin ich ja da.“

Aha. Das ist also Valentin Linaesu, Andras Mann und seines Zeichens Erfinder der verrücktesten Sportgeräte die man sich nur vorstellen kann.

Mit seiner großen Brille, der abgewetzten Kleidung und den schmutzigen Fingern sieht es so aus, als ob Ihm das Erfinden mehr Spaß bereitet als der Verkauf dieser Produkte. Aber dafür hat er ja seinen Botty.

„Wie es der Zufall will“ murmelt er „bräuchte ich gerade ein paar Betatester für meine neuen Kletterquadros.“

„Häh bitte huh?“ antwortet Svinenysh Galactic. Zu stark ist seine Erinnerung an die Katastrophe mit den Jo-Jumper vor sechs Jahren.

Stolz fährt Valentin fort: „Naja meine neueste Erfindung. Die sind mein Meisterstück!“

Er zieht vier blaue schwabblige Gummistücke hervor.

„Diese Überzieher sind der letzte Schrei! Technisch auf dem modernsten Stand.“

Unser junger Ruba schaut skeptisch drein. Der Erfinder beginnt seinen Vortrag:

„Dank des elastischen, Vacuumstretches saugt sich das Modell an Fingern und Zehen fest wie eine zweite Haut. Das hochwertige Nanomaterial im Innenbereich bietet höchste Abriebsfestigkeit bei maximalen Grip.“

Svino sieht Ihn mit offenem Mund an.

„Kletterquadros sind speziell entwickelte Überzieher zum Vertikalklettern. Sie schützen die vier Extremitäten vor schlimmen Schürfwunden und geben mehr Power und Reibung dank ihrer Bauform und Klebe-Gummierung.“

Auch Henley hat nun Probleme zu folgen.

„Das Kernstück der Erfindung sitzt in den Spitzen. Mein selbstentwickelter Reaktiver Schmelzklebstoff ist der erste mit Cyanacrylat Eigenschaften. Drücken bedeutet Klebeimpuls an, Ziehen erneutes Schmelzen und damit Lösen zum Weiterklettern.“

Jetzt ist selbst Patchara Petch-a-boon ausgestiegen.

„Polyurethanen mit thermoplastischem Charakter ist seine Grundlage. Die thermal-reaktiven Polymere erlauben dank Ihrer hohen molaren Masse ultrakurze Füge- und Presszeiten. Die Schmelzenergie wird durch mechanische Energiewandler

während des Kletterns on-demand erzeugt und weitergegeben.“

Alle sehen ihn nach diesem Referat mit großen Augen an. Der Erfinder ist selig.

Er hält die Wunderdinge unseren drei Helden vor die Nase: „Wer will als erster?“

Sofort schnappt Svino zu, doch Valentin ist schneller. Eine beachtliche Leistung!

„Stopp! Erst brauchst du neue Schleicher mit abreißbarer Spitze. Aber auch die habe ich bereits erfunden.“

Er sieht auf Svinos Füße. „Uh. Du hast ganz schöne Latschen. Aber ich glaube die größte Größe passt.“

Er kramt aus einem Regal hinter sich schicke flache Turnschuhe hervor. Optisch sind diese kaum von Svinos derzeitigem Schuhwerk zu unterscheiden.

Tatsächlich, wie damals mit den Jumpern, passt auch diesmal die XXL-Größe wie angegossen.

Stolz sieht Svino seine neuen Schuhe an.

„So, und jetzt, einfach die Spitze wegreißen.“ Svinenysh ist erstaunt wie leicht das geht.

Treu wie Koro Sakura blinzelt er Valentin daraufhin an.

„Und hier... Tadaa! Sind schließlich deine neuen Kletterquadros!“

Sofort schnappt er Sie sich und zieht alle vier über. Er springt an die Decke und bleibt sofort kleben. Botty dreht sich im Kreis. Er ahnt schlimmes.

Zack! Svino wechselt die Arme. Auch das klappt einwandfrei. Als beide oben haften wirft er auch seine Füße hoch. Jetzt hängt er an der Decke mit allen Vieren. Er beginnt kopfüber zu krabbeln.

Immer schneller saust er durch den Laden, wobei auch das eine oder andere Preisschild aus der Verankerung gerissen wird.

Botty wackelt unkontrolliert auf seiner Position herum.

Jetzt will es Svinenysh Galactic aber wissen. Er löst die Hände und steht somit von der Decke aus nach unten. Er beginnt zu rennen. Funktioniert gut. Doch was ist mit Bremsen? Wie geht das?

„AAAh!“ zu spät. Er kracht in die fünf Zuschauer, der Bot steht zum Glück etwas abseits. Sie ziehen ihn von der Decke ab.

Svino schüttelt sich: „Aah. Energie viel brutal zu!“ gurgelt er schließlich.

Henley und Patchara beginnen zu lachen. Andra zieht die Augenbrauen nach oben. Botty schaukelt immer noch bedenklich.

Valentin ist begeistert. Die Tüftelei hat sich gelohnt. Seine Kletterquadros haben soeben den ersten Praxistest erfolgreich bestanden.

(XVIII) vom Feinsten

Pow, man könnte meinen dieser Zusammenstoß eben müsste unsere drei Abtrünnigen aufgeweckt haben, aber genau das Gegenteil ist der Fall.

Jetzt in der Erleichterung merken Sie erstmals wie müde Sie tatsächlich sind. Selbst Patchara Petch-a-boon dreht sich zur Seite und gähnt kurz in Ihre Hand. Ein sicheres Zeichen wie schlimm es um sie bestellt ist.

Andra bemerkt dies. Sie nickt und meint: „Kommt mit hoch in unser Gästezimmer.“ Drei müde Spione folgen Ihr.

Valentin denkt derweil angestrengt über etwas nach. Dann murmelt er geheimnisvoll: „Mir ist da grad was eingefallen!“ Was er wohl damit meint?

Schwupp. Schon verschwindet er in seiner Bastelstube. Botty ist somit alleiniger Besitzer des Ladens.

Am nächsten Morgen Lagebesprechung. Wie geht es weiter? Henleys Zuhause fällt weg, ist längst von Juriwitsch in Beschlag. Aber es gibt da doch noch... Henley fällt etwas ein:

„Patchara, hast du noch die Nummer von unserem alten Hausmeister? Das letzte was ich gehört habe ist, dass er etwas außerhalb der Stadt in einer alten Werkstatt hausen soll.“

Wer Patchara genauer kennt weiß jetzt schon Ihre Antwort. Die Kluge Diplomatin hat ein nahezu fotografisches Gedächtnis und speichert jedes noch so kleine Ereignis ab.

Sie beblinzelt Ihren Comm: „Hier Henley. Wenn Sie noch gilt... Ist sechs Jahre alt, die Nummer. Ich glaube kaum das du die über das neue 1103-Netz bekommst.“

Tatsächlich, selbst wenn die Nummer noch stimmen sollte, so fehlt der geheime Softwaredecoder auf dem Zielgerät.

Es gibt nur eine Möglichkeit: Andras Firmencomm. Linaesu-Sports muss also diesen Anruf tätigen. Hoffentlich, wahrscheinlich, überlebt der Laden dies. Wird tatsächlich jedes Gespräch eines alten Rentners überwacht? Svino flitzt los.

Kurz darauf hat dann Henley seinen ehemaligen Hausmeister am Apparat. Er muss ganz schön brüllen. Willis Ohren tun es seinen Augen gleich.

Zeit zum Aufbruch. Schon wieder. Das Leben im Oppositionellen Untergrund ist rasant.

Diesmal ist die Strecke jedoch zu weit zum Hüpfen. Anders als damals fliegt Sie diesmal Andra rüber. Dies bedeutet einen enormen logistischen Aufwand. Valentin stellt das Navi ein. Zum ersten Mal fliegt Andra eine andere Strecke als Rauf zum Ringbeschleuniger.

Doch Valentin hat noch eine andere Überraschung auf Lager:

„Aufgepasst, Ihr drei “ beginnt er „Ich habe gestern eine kleine Idee gehabt...”

Svino macht große Augen.

„Ich habe für eure brandneuen Kletterquadros ein paar aufmontierbare Jo's entwickelt.“

Er streckt drei neue supernano Sprungfedern in die Höhe.

„Die werden einfach geklipst.“

Tatsächlich. Sofort rasten Sie unverrückbar felsenfest, genau in der Mitte unter dem Quadroschuhwerk ein. Der Erfinder fährt fort:

„Allerdings fehlt hier die Einstellungsmöglichkeit der originalen Jumper. Die stehen immer im Sportmodus.“

Svinenysh Galactic macht seinen berühmten Rundmund.

„Hier, ich gebe die euch mit! Immerhin ist eure Jumperei legendär. In Kombination mit den Kletterquadros ist das noch nie ausprobiert worden, aber wenn's einer packt dann Ihr.“

Hierbei nimmt er den jungen Ruba gesondert ins Visier.

Staunend nehmen alle drei Ihre neuen Wunderdinge in Empfang. Schnell sind Sie verstaubt.

Mit dieser Zusatzausrüstung geht's jetzt sogleich rüber zu Ihrem alten Weggefährten Wilhelm Rechtenwerck.

Jedem der drei ist das Abenteuer in seiner fliegenden Apotheke noch wach im Gedächtnis. Was wird sie diesmal erwarten?

Kann er Sie zu Eivind Lundbarden bringen?

(XIX) MOW-I auf Rettungsflug

Andra ist unwohl. Sie kratzt sich den Rest eine Eierschale aus dem Haar. Spaß am Fliegen haben andere, die Makro-Telematikerin steht am liebsten in Ihrer Hexenküche.

„Hier, ich hab euch ein paar Sandwiches gemacht“ murmelt Sie zur Zerstreuung. Patchara nimmt die kleine Tüte in Empfang und lugt hinein. Da schau her: Recht moderat für Andra, Weißbrot mit Mozzarella und Tomate. Svinenysh verschlingt seinen am schnellsten.

Im Flug betrachtet Henley die Stadt seiner Kindheit. Syntari hat sich verändert. An jeder zweiten Straßenecke diese überdimensionalen Bilder Hypatias und Juriwitschs. Die neuen Herren wollen Präsenz zeigen. Ob sie damit das Volk erreichen ist fraglich.

Es geht raus aus der Metropole in die südlichen Vorbezirke. Die Gegend hier sieht abgewirtschaftet aus. Ein vergessener Distrikt liegt zu Ihnen zu Füßen.

Irgendwie passt die Gegend aber auch zu Wilhelm Rechtenwerck. Hier hat der alte Bastler und Waffennarr also nach seinem Rauswurf aus der Regentenallee 1 Unterschlupf gefunden.

Die Straße vor seinem Anwesen ist breit und staubig. Hier fährt keine Reinigung durch. Andra landet in einer grauen Wolke. Sie verabschiedet sich von den drei Jugendlichen und drückt den Knopf zur Heimreise, in eine ungewisse Zukunft.

Svino nimmt eine Schutzhaltung ein. Zu wach ist Ihm Opa Willis Auftritt vor sechs Jahren. Wie wird er Sie diesmal willkommen heißen?

Henley zeigt Mut und wagt als erster das Grundstück zu betreten. Er öffnet die alte braune Hoftür.

Autsch! Er fällt auf die Nase. Jemand hat ein Stück Draht direkt hinter den Eingang gespannt. Drinnen ertönt eine Alarmglocke.

Patchara und Svino linsen ängstlich von außen am Tor in den Garten herein. Henley rappelt sich auf.

Opa Willi erscheint, eine Flinte geschultert. Mit angestrengtem Blick sieht er sich um. Seine Augen scheinen noch etwas mehr abgebaut zu haben. Er pfeift auf den Fingern.

Überraschung! Willi hat Zuwachs bekommen. Exa-Nano taucht auf, um keinen Tag gealtert. Sofort entdeckt er den Eindringling.

„Es ist Westenburg zu, Henley Prinz“ singt er monoton Richtung seines neuen Herrn.

„Ach du bist das Henley“ meint nun der alte Hausmeister schließlich. Er stellt die Flinte ab.

„Wo kommst du denn her? Ach egal! Komm rein.“

Mit diesen Worten machen sich auch Patchara und Svinenysch auf Ihren Weg. Exa-Nano mustert beide. Besonders letzterer stellt immer noch ein kleines Rätsel für seine KI dar.

„Nanolein hallo“ winkt er im Vorbeigehen.

„Nano ist mir damals einfach zugelaufen“ klärt Opa Willi auf „keine Ahnung wie er mich gefunden hat.“

„War auf jeden Fall ziemlich schlau von Ihm zu verduften... Wenn die Ihn gefunden hätten wäre er in seine Einzelteile zerlegt worden.“

Svino lauscht mit offenem Mund.

„Ich halte Ihn jetzt, äh, das Wort ist falsch, wie ein wildes Tier. Eigentlich macht er was er will. Hoppelt nachts los und kommt erst nach Tagen wieder.“

Patchara und Henley schielen sich an.

„Ich weiß nur dass er dabei manchmal seinen alten Freund Botty drüben bei den Linaesus besucht. Wo er sich sonst so rumtreibt? Keine Ahnung. Er ist auf Selbstständigkeit programmiert. Ihr habt da großen Anteil dran, hm? Das zahlt sich heute aus.“

Henley klopft im Hineingehen seinem alten Parcours-Partner auf die Schulter. Keine Regung beim Roboter.

Er sieht sich um. Erinnert irgendwie an Mikkel Silva + x Jahre. Ziemlich konfus, die Bleibe, aber Sie hat auch was

gemütliches, anscheinend schafft Nano ab und zu den Müll weg.

„Du kannst dir sicher denken warum wir hier sind, Opa Willi“ beginnt Henley.

„Es geht um die Geschichte mit Eevie Lundbarden. Kannst du uns raufbringen? Wir müssen unbedingt mit Eivind reden!“

Der alte Hausmeister schüttelt den Kopf: „Schreckliche Geschichte. Erst Eila und nun sein einziges Kind. Hoffentlich...“

Er macht eine Pause. „Ja, ich kann mir schon denken wo er ist. Ihr wollt das wirklich durchziehen?“

Alle menschlichen Stubeninsassen unter 20 nicken heftig. Opa Willi runzelt die Stirn und kratzt sich über dem Ohr.

„Na, dann ist es Zeit, dass ich die alte Möwe wieder anwerfe!“

Patchara Petch-a-boon vergräbt Ihr Gesicht mit beiden Händen. Sie hat auf eine modernere Transportmöglichkeit gehofft.

„Nano!“ ruft Opa Willi. Sofort dreht der Bot den Kopf in seine Richtung. „Ausschwärmen und Sprit besorgen!“

„Sehr wohl“ rattert der Angesprochene und sprintet ins Freie.

„Die Schrotthändler werden das bisserl Ultrroxin verschmerzen. Ich hoff allerdings er lässt die Roktars der Umgebung in Frieden. Gibt eh kaum welche und reich ist keiner hier“ murmelt Willi.

„Kommt mit raus. Meine Möwe glänzt wie am ersten Tag.“
Patchara Petch-a-boon klatscht sich an die Stirn, Svinenysh ist Sturm und Drang.

Tatsächlich, wie sie liebt und lebt: MOW-I das alte Museumstück steht hier im Hinterhof, über dem Cockpit und den Propellern hängen einige alte Lumpen. Beide Reifen sind platt.

Opa Willi übersieht dies und strahlt: „Sie ist einfach wunderbar! Mein kleiner Engel.“

Er kramt aus einem Schuppen eine alte Druckluftpumpe hervor und beginnt die Reifen aufzupumpen.

Patchara lehnt Ihren Kopf an Henley und schließt die Augen. Ihr Freund umarmt Sie kurz. Er muntert Sie auf: „Wird schon schiefgehen.“

„Klar sofort alles ab dafür“ jubiliert auch Svinenysh. Er ist wie immer Feuer und Flamme. Denkt nie über die Gefahren nach.

Gemeinsam schaffen Sie es so die junge Diplomatin etwas aufzuheitern.

Opa Willi entlumpt derweil den Vogel. Die Fenster sind verdreckt, die Propeller zeigen erste Anzeichen von Rost. Der Alte Hausmeister ist in seinem Element. Fleißig beginnt er zu wienern.

Zwei Stunden später taucht dann auch Exa-Nano wieder auf. Ist er krank? Sein ganzer Körper ist irgendwie verkeilt.

Dazwischen hält er die verschiedensten Behältnisse gefüllt mit frischem Ultroxin oder anderen brennbaren Stoffen.

Zwischen seinen Fingern hat er Tüten geklemmt, auch diese alle mit Flaschen gefüllt.

„Jawohl Nano!“ Strahlt Willi. „So hab ich mir das vorgestellt!“

„Mit dem Zeug und das was noch im Tank ist reicht’s locker. Außerdem hau ich noch die Hausapotheke rein. Oben beim Eivind gibt’s dann Nachschub.“

Kurz darauf ist die Möwe auch schon startklar. Opa Willi gibt letzte Instruktionen: „Nano, du bleibst hier und passt auf den Laden auf. Denk an deine Verantwortung.“

„Sehr wohl“ antwortet der Bot mechanisch, sonst ungerührt. Fragen hat er nie.

„Mach jetzt hinten das Gatter auf“ fügt Willi schnell hinzu. Exa-Nano macht sich sofort ans Werk.

Hinter dem Grundstück beginnt eine Parzelle Niemandsland. Opa Willi hat seine Bleibe mit Bedacht gewählt. Zusammen mit dem eigenen Grundstück entsteht so eine Start- und Landebahn von mehreren Hundert Metern.

Daraufhin verschwindet er im Haus. Er kommt mit den altbekannten Schutzbrillen zurück. Schlimme Erinnerungen regen sich bei Patchara Petch-a-boon.

„Hier, Copiloten, eure Brillen. Und setzt noch die schicken Lederkappen auf, falls Ihr euch stoßt.“

Unsere drei Helden verkleiden sich. Svino ist der schnellste, er springt als erster rein. Wie damals, vorn beim Piloten.

Henley und vor allem Patchara besteigen das Gefährt weniger enthusiastisch, nehmen in der kleinen Passagierkabine Platz.

Nun besteigt der stolze Pilot seine Möwe. Wieder einmal nimmt sie einen wichtigen Platz in der Geschichte ein. Das ist genau nach Willis Geschmack.

Er drückt den Knopf. Plopp! Krach! Tatsächlich, ein Propeller beginnt sich zu drehen. Mit seinem Arm weist Willi Nano an. Dieser geht rüber zum zweiten Propeller und gibt Starthilfe.

Patchara verschließt die Augen und klatscht sich mehrmals an die Stirn. Selbst Henley zupft sich die Nase. Allein Svinenysh sitzt mit geballten Fäusten vorne.

Es raucht beträchtlich, aber MOW-I setzt sich in Bewegung. Opa Willi dreht auf. Los geht die Hoppelei.

Patchara schreit auf. Svino jubiliert. Sie sausen über das verwaiste Gelände. Bald hebt Sie ab.

Schon bald tragen Ihre alten Flügel drei höchst unerwünschte Passagiere weit hinauf nach Norden.

Rauf zu den Pakingern, ins Kernland, nach Kviteseid.

Der Rettungsflug für Eivind Lundbarden hat soeben begonnen.

(XX) Prädestination

Plop, blub, tswu, brooow. Mit einem Frostschutzmittel hält der tapfere Copilot Svinenysh Galactic die Frontscheibe der alten Möwe Eisfrei.

Kalt ist es hier drin. Patchara Petch-a-boon und Prinz Henley zu Westerburg haben sich auf der Rückbank in die alte Propellerschutzdecke gehüllt. Es ist also mehr ein Lumpen.

Svinenysh ist voll bei der Sache, wie damals so ist er auch heute äußerst neugierig:

„Verzeihung, lieber Herr Haushofmeister. Aber wo genau zu drauf los wir segeln alle hin, heute?“

Opa Willi hat gelernt, mittlerweile ist Ruba-Deutsch kein Problem mehr für Ihn:

„Wir fliegen natürlich nach Kviteseid, auf den Festplatz von damals. Es gibt eine alte Blockhütte neben dem Grillplatz am Fuße der Berge. Ich könnte mir vorstellen das sich der alte Eivind dort rummtreibt.“

„Aha, total“. Der junge Ruba ist zufrieden. Auch Henley und Patchara sind nun bestens informiert.

Patchara ist mit Ihrem Comm verblinzelt. Unglaublich, Achilles geheimes 1103-Netz funktioniert auch hier in der Fremde. Die Offline-News-Packages vom Raah sind alle angekommen. Keine Ahnung wie der geschickte Physiker es schafft die zu verschlüsseln und dabei die offiziellen News als

Trägerfrequenz zu nutzen. Es hält sich jedoch das Gerücht das hier die Telematik, mit anderen Worten, der Fette, ein klein bisserl mitgekocht hat.

Im Augenblick ist jedoch wichtiger dass Ihre Rebellencomms unortbar für die lokalen Behörden sind.

„Was gibt's neues?“ fragt Henley. Patchara antwortet:
„Soweit so gut. Verstärkte Militärpräsenz vor den Plantagen. Luftwaffe in Bereitschaft? Für was?“

„Sonst ist es recht ruhig. Herold soll sich mehr und mehr aus der Öffentlichkeit zurückziehen. Khi-Chiko rekrutiert fleißig.“

„Bravo aber schön“ murmelt jemand bestimmtes.

Die Landschaft ändert sich. Wird schroffer. Tannen bestimmen bald das grüne Bild unter Ihnen. Wird MOW-I diesmal den Festplatz unbeschadet erreichen? Svino kratzt sich die Nase.

Kein Grund zur Sorge. Das altbekannte, MOW-I rasierte Wäldchen vor dem Festplatz liegt vor Ihnen. Diesmal packt Sie es. Die alte Möwe setzt auf dem verwaisten Festgelände dahinter auf.

„Für den Rückflug brauchen wir dringend Sprit“ ist Wilhelm Rechtenwercks pragmatischer Kommentar. „Ich zähl auf euch. Eure Handys funktionieren doch hier?!“

Svino hält Ihm seinen Comm direkt vor die Nase. Ein großes grünes „online“ ist neben einem winzigen „1103“ zu erkennen. Opa Willi ist zufrieden.

„Jetzt aber los zur Hütte“ murmelt der Alte. „Nehmt ruhig ein paar Decken mit. Kann sein, dass wir dort nächtigen werden.“

So geschieht es, dass sich vier Personen, mit Decken bewaffnet, auf Ihren Weg machen.

Ihr Ziel ist der alte Grillplatz am Fuße des Berges Storsteinfjell hier im Kernland der Pakinger.

Wenige Minuten später ist die stattliche Blockhütte zu sehen. Diese dient gleichzeitig Wanderern als Schutz. Sie ist deshalb unverschlossen. Jeder kann hier übernachten.

Derzeit ist Sie jedoch, wie zu erwarten, verwaist. Diese Gegend hier ist nur zum Septemberfest bevölkert.

Sie betreten die mächtige, dunkle Hütte. Die Jugendlichen öffnen die Holzverschlüsse vor den Fenstern, damit wenigstens etwas Licht in die Hütte fällt.

Was ist das? Hinten im Eck ist ein Rucksack nebst Schlafsack zu erkennen. Auf Ihm liegt ein Stück Papier.

Opa Willi hat eine schlimme Vorahnung: Er sprintet hin. Auf dem Zettel steht nur ein einziges Wort: „Eevie“. Es ist von einem Herz umrahmt.

Alle vier schlucken. „Schnell, wir müssen Ihn suchen. Er muss ganz in der Nähe irgendwo sein.“

Opa Willi kennt sich am besten aus. Er sprintet so schnell er kann rüber zum einsamen Grillplatz. Mächtige Eichen säumen Ihn.

Willi Rechtenwerck wird mulmig. Er rennt auf ein besonders stattliches Exemplar zu. Schön ist's hier. Hinten plätschert ein kleiner Wasserfall des Storsteinfjell gen Tal.

Doch es gibt hier noch etwas anderes zu sehen. Opa Willi friert ein. Henley legt eine Hand über Patcharas Augen.

Hier hinten also, in der freien friedlichen idyllischen Natur des Kernlandes der Pakinger hat er also seinem Leben ein Ende gesetzt: Eivind Lundbarden.

Mit gebrochenem Genick hängt er da. Ein Schatten seiner selbst. Abgemagert. Die ehemals blonde Mähne ergraut.

Henley schießt die Erste Begegnung mit Ihm in den Kopf. Damals, vor sieben Jahren. Er war ein Berg von einem Mann.

Der doppelte Schicksalsschlag hat Ihn gerichtet. Nach dem gewaltsamen Tod seiner Frau jetzt noch die einzige Tochter vom Erdboden verschluckt. Nur ein Monster steckt so was weg.

Svino dreht sich um und kauert nun auf dem Boden. Mit beiden Händen verbirgt er sein Gesicht. Kleine grunzende Schluchzer sind zu vernehmen.

Auch Henley und Patchara lassen Ihren Tränen freien Lauf.
Opa Willi ist auf seinen Knien.

Die Natur zeigt sich grausam schön. Vögel zwitschern an
diesem herrlichen Maienabend, ein klares Rinnsal plätschert
friedlich.

Letzte wärmende Strahlen des Indi färben die wilde
Landschaft blutrot.

(XXI) Zusammenführung

Im Palast Ihrer Majestät Hypatia der Ersten, ist dessen Hausherrin innerlich etwas am Sprudeln. Dies ist mehr als verwunderlich, bei Ihrem beachtlichen Level Abgestumpftheit.

Heute also will sie Ihren einzelgängerischen Sohn verhandeln. Immerhin soll er Ihr doch einst auf den Thron folgen, sogar an der bisherigen Ordnung vorbei.

Seit nunmehr sechs Jahren ist Ihr Umsturz in Planung. Ein Wimpernschlag in der Reihe derer von Westarp, stolze Regenten und Regentinnen des Königreichs der Tausend.

Jetzt aber, durch diese Heirat, wird das Volk sie umarmen wie einst, als Ihr Mann Antonin I der Auserwählte des Gremiums wurde.

Zumindest ist dies in Ihren Gedanken so. In Wahrheit hat sie längst jeden Kontakt zu den Normalsterblichen verloren. Tatsächlich umgibt sie sich nur mit getreuen Funktionären, die Ihr nach dem Maul reden. Kritik seitens Pavel Rebelkov? Ausgeschlossen.

Schick sieht sie aus. Etwas zu kantig vielleicht, trotzdem jünger als Ihr tatsächliches Alter. Fast könnte man von Verschwendung reden, doch wer sollte nach Antonin kommen? Unmöglich auch nur daran zu denken.

Leise raschelt Ihre Münzkrone als sie einen privaten Speisesaal im Ostflügel Ihres Palastes betritt. Die Tafel ist

bereits festlich geschmückt, aber verweist. Nur ein einziger Gast verliert sich am Oval des Festtisches.

Eine hübsche junge Frau, ein Teenager mit langer blonder Mähne ist der einzige Gast. Was nimmt die sich raus? Anstatt Ihre Königin zu begrüßen schaut sie abwesend vor sich auf den Tisch.

Plötzlich bricht Sie zusammen. Sackt vom Stuhl. Hypatia spricht in das Wimmern folgende Worte: „Du hast deine Königin zu grüßen, wenn Sie den Raum betritt, Dummchen.“ Erst nun lässt die den Knopf der elektronischen Handfessel los.

Eevie Lundbarden rappelt sich auf und tatsächlich, das unmögliche geschieht: Sie blickt in Hypatias Richtung und nickt einmal wortlos. Ein sicheres Zeichen das diese Art der Lehre bereits häufiger praktiziert wurde.

„So ist’s besser“ murmelt Hypatia zufrieden. Sie fährt fort: „Heute also ist dein großer Tag. Du triffst deinen zukünftigen Gemahl. Hah! Eine Hochzeit ist was Herrliches: Zwei Völker, mehr noch: Zwei Systeme unter der Krone vereint. Noktios hatte da wirklich eine hervorragende Idee.“

Eevie wirkt desinteressiert. Steht Sie unter Medikamenten? Ist Ihr stolzer Wille mittlerweile gebrochen? Gibt sie sich dem Schicksal hin?

Fragen über Fragen während eine graue Person den Raum betritt. Es ist Herold zu Westarp. Hypatias einziger Nachkomme und Hoffnungsträger all Ihrer Gedanken.

Zum ersten Mal sehen Sie sich also: Braut und Bräutigam. Hypatia hat in voller Absicht zuvor alle Bilder Herolds aus Eevies Exil im Palast verbannt.

Jetzt linst Sie erstmalig in seine Richtung. Seltsam. Irgendwie ist es anders als Erwartet. Er schaut geradewegs an Ihr vorbei zu seiner Mutter:

„Guten Abend, Mutter. Liegt etwas Besonderes an?“ Fragt er erstaunt. Sein Blick schweift kurz zum seltsamen Gast. Wer ist das bloß?

Hypatia klatscht vor Freude mit beiden Händen auf den Tisch und verkündet bestimmt: „Lieber Herold. Heute ist ein besonderer Festtag. Wir haben Zuwachs bekommen.“

Das nun folgende ist für Außenstehende sicher schwer verständlich, es wird aber klarer, wenn man bedenkt dass in einem uralten Adelsgeschlecht solche Deals an der Tagesordnung sind. Nunja, zumindest waren sie das früher.

Hypatia ist definitiv kein Untertan oder Nullachtfünfzehn. Für Sie ist es das normalste der Welt.

„Herold. Heute stelle ich dir deine Braut vor!“ Ungläubig reißt der angesprochene seine Augen auf. Eevie hat, so scheint es, aufgegeben. Dabei ist sie hellwach. Passt genau auf.

Die Königin erhebt sich. „Sie ist etwas ungezogen, kommt von drüben, vom Indi. Sie ist vom Stamme der Urbevölkerung dort, der Pakinger.“

Sie streicht Eevie für den Bruchteil einer Sekunde übers Haar. Damit ist sie Henleys direkte Nachfolgerin, Herold ausgenommen.

Königin hin oder her, die normale Eevie würde wegen der herablassenden Worte ausflippen, doch die junge Pakingerin ist alles andere als gebrochen, sie ist schlauer geworden. Also lässt Sie die Ansprache über sich ergehen.

„Falls sie dennoch Probleme machen sollte, einfach hier draufdrücken.“ Hypatia hält die Fessel-Fernbedienung in die Luft. Herold, als alter Militär, erkennt sofort um was es sich handelt. Fassungslos schüttelt er den Kopf.

Hypatia übersieht dies, Eevie hat aufgepasst, erstere übergibt Ihrem Sohn das Gerät.

Festlich sinniert die Regentin weiter: „Wenn Ihr euch erst mal verliebt habt, ist Frieden im Reich.“

Herold hält sich eine Hand an die Stirn. Hypatia hat eine andere Reaktion erwartet. Sie verschärft den Ton: „Mein Sohn! Dir ist doch die politische Dimension dieses Arrangements bewusst?“

Herold schreckt auf: „Jawohl, Mutter“ stammelt er pflichtgemäß. „Was ein Schleimer‘ denkt sich seine zukünftige.“

Das Essen gestaltet sich für die Beteiligten unterschiedlich: Eevie bekommt kaum einen Bissen runter. Herold inhaliert fast. Er will anscheinend möglichst bald aus der Situation entlassen werden.

Einzig Hypatia ist bester Laune. Amüsiert blickt Sie zwischen den beiden jungen Leuten hin und her.

Herold ist als erster fertig: „Vielen Dank, liebe Mutter für dein ausgezeichnetes Dinner. Ich habe noch viel zu tun. Studiere gerade für mein Examen der Militärtechnik am Alanis. Ich empfinde Ihr Arrangement als interessant. Ich empfehle mich.“

Vergnügt wedelt seine Königin mit dem Arm: „Nimm Sie mit. Sie steht zu Deiner Verfügung. Drüben, in deinem Areal ist man auf Sie vorbereitet.“

Herold hat keine Wahl. Er weiß, er wäre der Unterlegene jeglicher Diskussion. So antwortet er nur: „Sehr wohl Mutter.“

Somit blickt er Eevi an und murmelt: „Kommen Sie mit.“ Misstrauisch blickt Eevie in Richtung des grauen Prinzen. Diesmal schlurft er, beide Hände in die Taschen vergraben, vorweg.

So läuft nun das neueste Paar durch den herrlichen Palast. Das geschulte Personal blickt weg. Es geht eine ganze Weile so. Eevie hat keine Ahnung wo sie sich gerade befindet. Herold kennt den Weg auswendig.

Irgendwann, als Hypatia weit genug entfernt scheint wird es der stolzen Pakingerin zu viel:

„Du kannst vergessen, dass ich dich heiraten werde!“ zischt Sie nach vorn. Herold stoppt abrupt.

Hat Sie übertrieben? Zeigt er Ihr nun wer das Sagen hat? Ist er wie Sie?

Weit gefehlt: Herold fährt genervt herum, die Hände immer noch in den Taschen vergraben. Er sieht sie abwertend an: „Hau ab. Verschwinde. Raus hier!“ Mit diesen Worten schmeißt er Ihr die Fernbedienung der Elektrofessel vor die Füße.

„Ich bleibe“ denkt sich Eevie Lundbarden, als sie dem grauesten Teenager eines gesamten Sonnensystems, verwundert nachschleicht.

(XXII) Aus dem Takt

Gebrüll an vielen Stellen also im alten Stammsystem des Reiches. Die außergewöhnlichste davon ist der Kopf eines alten Generals, im jungen Rebelkov.

Dieser verflixte sportive Rumpf macht mehr Probleme als erwartet. Der graue Pavel im Innern steht, trotz ärztlich verordneter Abstinenz, den ganzen Tag unter bewusstseinserweiternden Drogen.

Er hatte keine Wahl: Ohne die Transplantation wäre er schon unter der Erde. Sein aufgedunsener Leib war am Ende. Gleichwohl war seine Operation die erste Ihrer Art.

Noktios hat ihn vor eventuellen Nebenwirkungen gewarnt, absolute Enthaltensamkeit und einen gesunden Lebensstil verordnet.

Bis auf das psychologische Rauschen, welches Rebelkov gekonnt verschweigt, halten sich die neuen Problemchen ja auch in Grenzen. Die Optik, sein Auftreten leidet ein bisschen. Damit kann er leben.

Eine Fehleinschätzung. Menschen sind optische Wesen und exzellente Beobachter. Jede Schwäche wird erkannt.

Wäre er kein furchteinflößender General so ginge er mittlerweile als Witzfigur durch.

Da ist zum einen seine dünne Fiepsstimme. Die Stimme eines 21jährigen.

Dann ist da sein verschobener Gang. Die jungen Beine laufen asynchron vor ihm davon. Mit rudernden Bewegungen der Arme versucht der gestresste General den Ausgleich. Ein Versuch der nur halbwegs gelingt.

Ein dekadentes, starrsinniges Althirn in einem jugendlich-dynamischen Körper ist eine Abnormität.

Letzterer ist viel zu wach um sich früh zu betten. Deshalb brütet der doppelte General bis spät in die Nacht neue Verordnungen aus. Seine Hyperaktivität übersteigt selbst die Leistungsgrenze der persönlichen Assistentin.

Nach den friedlichen Ruba sind mittlerweile die Eemit zu seinen Lieblingsfeinden aufgestiegen, mit oberstem Segen. Er wartet nur auf eine Gelegenheit Ihnen eine reinzuwürgen.

Seit sein oberster Befehlshaber, Ihre Majestät Hypatia I, erwähnt hat die Befugnisse dieser Minderheit zu beschneiden ist er mit Feuereifer dabei.

Die Spezialisten der Nahrungsmittelgewinnung und Veredelung halten eine Schlüsselposition inne. Das Reich hat zu lange zugesehen.

Freilich, ursprünglich war man froh jene unliebsame Aufgabe elegant abzuschieben. Keiner der Herrenmenschen arbeitet heute mehr in dieser Industrie. Nahrungsmittelgewinnung ist nun mal ein trauriges Geschäft.

Seit Jahren steigt, dank der Aliens vom Eerx, der Anteil pflanzlicher Produkte am Gesamtverbrauch. Etwa die Hälfte

des Restes wird auch bereits ohne lebenden Wirt in Nährlösungen gezüchtet und vollautomatisch geerntet.

Doch wer läuft schon gern durch endlose Gänge zuckender Muskeln?

Je moderner eine Gesellschaft wird umso mehr wird das unliebsame ausgeblendet. Ein Problem auch für den treuen Generalmajor.

Da sind diese unkontrollierten Zuckungen der linken Gesichtshälfte. Sie sind das letzte was ein zackiger Militär gebrauchen kann. Besonders offensichtlich wird sein neuer Makel unter Stress.

Gut für Rebelkov: Seine Untergebenen parieren. Ein falscher Blick und es ist vorbei. Strafversetzungen rüber ins Indisystem, eventuell sogar bis raus auf den Pak Secundo sind ein hervorragendes Druckmittel, Helga Rottweils blaue Briefe gefürchtet.

Aber in Gegenwart der Königin? Wie sieht es da aus? Hier ist er selbst der Befehlsempfänger. Rebelkov ist überfordert. Wenn es zu schlimm wird, hält er sich schützend eine Hand vor den Mund.

Dabei verfolgt der doppelte General in seinem innersten längst eine Geheimstrategie gegen jedes Protokoll.

Weil dies nach allen Regeln der Kunst undenkbar ist zeigt er seine wahren Absichten keiner Menschenseele. Selbst Helga hat keinen blassen Schimmer.

Trotzdem wird der junge Mann um Ihn mutiger. Ein adrettes Aussehen gepaart mit langjähriger Erfahrung und Linientreue sind schlagende Argumente.

Immerhin ist er ein entscheidender Kopf der Revolution. Er war es, der sie vor sechs Jahren ins Rollen gebracht hat.

Sie wird es Ihm danken. Alle werden Ihm huldigen, endlich. Er kann nur gewinnen. Bei der nächsten Gelegenheit wird er zuschlagen.

(XXIII) Fatales Geständnis

Rebelkov wuselt und wirkt, einmal mehr, als er mittlerweile jeden Schatten als persönliche Bedrohung wahrnimmt.

Irgendwann muss Sie doch... Er hofft so sehr auf seine nächste Audienz. Dann sind sie zu zweit und herrschen in Frieden.

Eins plus Rebelkov ist der Masterplan.

Es klopft an der Tür. Eine staubige Person betritt sein Arbeitszimmer. Helga Rottweil erscheint strahlend in blöder Demutshaltung.

„Hochwohlgeborener Gernerl, meine Verehrung. Ich überbringe hiermit eine persönliche Einladung.“

Durch diesen ernsten Schleim reicht Sie Ihrem Chef einen Brief. Das Imperiale Siegel ist zu erkennen.

Der Generalmajor nimmt das Schriftstück entgegen: „Vielen Dank, mein Kind. Du kannst dich zurückziehen.“

Lächerlich, wie der größtenteils 21-jährige Twen seine Oma hinaus scheucht, für letztere scheint dies allerdings völlig normal zu sein. „Sehr wohl“ entgegnet Sie und zieht sich duckmäuserisch zurück.

Gespannt öffnet der einsame General seinen Liebesbrief. Aha, hier ist sie also: Seine große Chance. Er wird vorbereitet sein.

Die persönliche Einladung ‚Taktik‘ Königin Hypatias der Ersten ist eine gewaltige Ehre.

Heute also, nach all der Zeit, die Chance seines Lebens.
Rundum erneuert, frisch und schick macht er sich auf Ihr
gegenüberzutreten, seiner persönlichen Königin.

Das Ambiente im militärischen Besprechungsraum Ihrer
Majestät ist alles andere als romantisch. Hier brennen keine
Kerzen, rote Herzchen fehlen auch.

Dennoch strahlt der Raum intensiv nach Macht und Glanz,
denn da hinten auf einem Thron sitzt auch Sie bereits:
Hypatia die Erste, absolute Kraft eines Zwei-Sterne Systems.
Innerhalb der nächsten X Lichtjahren kommt dieses
Schauspiel nur exakt einmal vor.

Gut, zu zweit allein ist auch was anderes, an der Wand
aufgereiht stehen insgesamt vier Gardisten der persönlichen
Leibwache Ihrer Majestät. Die kann man vernachlässigen, das
sind für den forschen, verdrehten Pavel Familienmitglieder.
Stumme Zeugen.

Sein Herz zerspringt, sie sieht ihn an: „Sie da: Rebelkovchen.
Pünktlich sind sie, immerhin.“

Liebt er diese Verniedlichung? Überhört er Sie? Der General
ist hin und weg:

„Meine Königin, seine Verehrung!“ quakt er „Ihre Dekrete
gegen diese Panscher sind und werden bereits, also in
Umwandlung! Ausgeführt, Brilliant!“ Er hält sich eine Hand vor
die Backe.

„Jaja“ entgegnet Sie gelangweilt. Etwas anderes scheint sie mehr zu interessieren: „Ist irgendwas mit Ihrer Hand?“

„Ja meine Königin, nein“ Rebelkov streicht sich das Kin. Dann eben der Antrag mit zuckender Backe. Kein Problem.

Jetzt ist die Zeit zum Angriff gekommen. Hypatia hat eine private, mitfühlende Frage gestellt.

„Ihre Majestät, meine Gebieterin, wir könnten das alles verstärken. Unsere Kräfte bündeln!“

Hypatia setzt ein ungläubiges Gesicht auf: „Wie?“ fragt Sie argwöhnisch. Wenigstens ist Ihre Langeweile temporär verflogen.

Rebelkov schluckt: „Nun, meine Königin Hypatia, ich habe da an eine persönliche Allianz gedacht, doppelte Macht unter imperialem Banner. Der endgültige Durchbruch, das strahlende Volk!“

Der alte Rebelkov grinst siegesgewiss Richtung imperialer Krone. Was für eine Rede! Sie wird verstehen, die ultimative Fusion einsehen.

Sein Gegenüber ist amüsiert: „Rebelkov, sind sie besoffen?“

Rebelkov hat eine völlig andere Reaktion erwartet. Hastig sieht er sich um. Stumm und teilnahmslos steht sie rum: Seine Garde. Sie sind allein.

Der recht adrette General holt tief Luft. Es gibt hässlicheres als ein junger Militär in Uniform.

Kraftvoll blickt er das Objekt seiner Begierde an: „Meine Königin, ich liebe Sie!“

Hypatia die erste zuckt zurück. Sie vergewissert sich, dass Ihre Leibgarde am vorgesehenen Platz steht.

Sie schnippt mit dem Finger. Fünf Augenpaare sind nun auf Sie gerichtet. Sie deutet mit Ihrem Zeigefinger auf eine schwankende Person in Ihrem Sichtfeld.

Dann spricht Sie in die Stille des Raums folgende Worte: „Vex Grave“.

Die Garde erwacht, Rebelkov geht in die Knie, er fleht: „Meine Königin, Herrscherin, Gebieterin, meine Geliebte!“

Der strampelnde Ex-General wird überwältigt. Handschellen klicken. Er schreit: „Lasst mich los, Lakaien! Ich bin Prinz Pavel! Meine Gefährtin, so tut doch was!“

Die Angesprochene hält sich die Ohren zu. Das Zeichen für einen Leibgardisten einen Gummiknebel herauszuholen.

Das Grunzen seitens Rebelkov verstummt. Hypatia wedelt genervt mit ihrer Hand Richtung Ausgang. Sie verzieht ihr Gesicht dabei.

Recht spektakulär, aber wenigstens leise wird der verrückte Rest eines ehemaligen Generalmajors somit aus dem ehrwürdigen Saale entfernt.

(XXIV) Kriegserklärung

Zugegeben, nach der jüngsten Rebelkov-Aktion sollte man meinen dass die ehrwürdige Königin noch alle Tassen im Schrank hat.

Bei genauerer Betrachtung stellt man jedoch fest: Genau das Gegenteil ist der Fall.

Dr. Noktios ist geladen. Ihm schwant übles. Wie ein Lauffeuer hat sich Rebelkovs Verhaftung im innersten Zirkel der Macht verbreitet.

Die Massenmedien schweigen bisher.

Seit nunmehr sechs Jahren befindet sich der Mainstream TV auf imperialer Linie. Der im doppelten Sinne alte Rebelkov hat damals exzellente Arbeit geleistet. Das zahlt sich heute aus.

Im Netz gibt es das übliche Geschwätz derer die sich gegenseitig auffressen. Was zählt ist die breite Masse, die wesentlich effizienter vom Glotz-Medium aus reguliert werden kann.

Die haben etwas, das dem Internet fehlt: Eine Redaktion.

Was will Sie diesmal? Noktios ist in Gedanken versunken. Er steht Rebelkov nahe, Hypatia weiß dies, war er doch derjenige der dem Alten einen neuen Rumpf besorgt hat.

Ist er der nächste Abschusskandidat? Zögerlich betritt somit der persönliche Leibarzt Ihrer Majestät genau jenen Saal, in dem sein letztes Forschungsobjekt verhaftet worden ist.

Da hinten thront Sie bereits, seine Königin. Festen Blickes mustert sie ihn. Nektios nähert sich, schlägt die Hacken zusammen und salutiert kurz.

„Aha Nektios“ murmelt diese. Dem Arzt ist somit das Wort erteilt:

„Meine Königin, wie kann ich Ihnen zu Diensten sein?“ fragt er diplomatisch.

„Jajaja, Herr Doktor. Aber ja doch. Das können Sie. Von meiner letzten Personalentscheidung haben Sie erfahren?“

Nektios wird unbehaglich. Steht nun die nächste Personalie zur Disposition?

„Meine Königin, es handelte sich beim Ex-Generalmajor um eine Proto-Operation. Da können schon unangenehme Nebenwirkungen...“

Die Königin unterbricht ihn, winkt ab: „Nektios, diese Gestalt ist Geschichte! Ab heute machen Sie das mit!“

Der Intensivmedizinische Leiter ist erstaunt, er zieht die Augenbrauen nach oben: „Wie bitte was?“ stammelt er verwirrt.

„Ich habe beschlossen“ so die Königin „Sie zum Generalmajor zu ernennen, in Personalunion Ihrer bisherigen Tätigkeiten.“

„Das bisschen Kriegsspielen kriegen Sie schon hin. Falls einer Ihrer neuen Untergebenen aus der Reihe tanzt wird er Medikamententester. Hahaha, Ihre Aktion vor drei Jahren kommt Ihnen heute zu Gute“ lacht die Königin.

Noktios ist verwirrt. „Ist die noch bei klarem Verstand?“ denkt er sich. Nach außen hin nickt er jedoch pflichtgemäß, wortlos.

Hypatias Wahn schwillt weiter: „Ich habe beschlossen diese kleine abtrünnige Meute anzugreifen. Den Kriegszustand gegen diesen Mob auszurufen.“

Volle Entschlossenheit liegt in Ihren Worten. Was haben die Eemit der Krone bloß angetan?

Der neue Generalmajor jedoch hat keine Ahnung über wen Sie schwadroniert: „Meine Königin, bitte erklären Sie sich näher“ ist seine hilflose Antwort.

„Diese Opportunisten sticheln und stacheln wo sie nur können. Ich brauche funktionierende Untertanen. Keine die alles blockieren und sich hinterrücks bei den alten Clans ausheulen.“

Der neue General tappt noch immer im Dunkeln. Weitere Anschuldigungen folgen:

„Selbst hier im Palast ist der Krankenstand bei 60 Prozent. Das ist Unzumutbar! Die versuchen mich zu Brückieren. Ein Affront!“

Jetzt dämmt es auch Noktios: „Die Eemit?“ Fragt er kleinlaut. „Ja, auch bei uns gibt es Engpässe. Sie stehen diesem Oppositionellen Untergrund nahe, das muss man zugeben...“

„Das sind die nächsten!“ unterbricht Hypatia „als Erstes jedoch wird Ihre so genannte Volkskammer oben auf Wahira dem Erdboden gleichgemacht.“

„Ich werde denen ein für alle Mal zeigen wer hier das Sagen hat. Mehr noch: Mein Sohn, der Kronprinz höchst selbst soll das Kampfgeschwader anführen, sich empfehlen.“

Mehrere Dinge schwirren durch Noktios Kopf. Erstens: Die Exekutive steht vor Ihm. Er hat einen direkten Befehl erhalten.

Zweitens: Die Armee wird kooperieren. Die Wasch-und-Bügel-Zeiten sind vorbei. Die geplante Aktion gegen die dritte Spezies im Reich, nach den Pakingern aber vor den Ruba des Trymoo, dient der Herrenrasse.

Letztens: Das Königreich der Tausend befindet sich vor der Auflösung, im Krieg. Es geht um die Implementierung der klassischen Thronfolge. Da ist Herold der rechte Mann.

Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen. Noktios denkt hier auch an die bevorstehende Hochzeit, dieser strategischen Unterwerfung der Pakinger. Er fragt zaghaft nach:

„Sie wissen dass unsere Allianzen dünn sind. Ich nehme an bei dem taktischen Bündnis rüber nach Pak-Prime ist alles in Ordnung?“

Darauf hat Hypatia spekuliert. Sie strahlt: „Die verstehen Sich prächtig. Stellen Sie sich vor, diese Lundbarden wohnt schon drüben in seinem Flügel. Alles läuft nach Plan.“

„Direkt nach dem erfolgreichen Angriff wird die Hochzeit des siegreichen Piloten verkündet.“

Hypatia besänftigt: „Wir lassen diese Minderheit ja am Leben. Die beruhigen sich schnell wieder. Ich will hier nur ein Exempel statuieren. Deren Wasserwelt kann mir gestohlen bleiben.“

Noktios nickt anerkennend.

„Nach der Deklaration des neuen Reiches wird Ihr Premier vorgeladen, muss hier erscheinen. Die werden Spezies zweiter Wahl. Genau wie die Schweine des Trymoo.“

Diese Sprache gefällt dem Mediziner. Wieder einmal setzt sich die Evolution durch.

Hypatia beendet die Unterredung wie folgt: „Ihre primäre Aufgabe, Herr Generalmajor, ist nun rüber zum Kronprinz zu

eilen und Ihm meinen Plan zu erklären. Selbstverständlich unter größter Geheimhaltung.“

Der Angesprochene salutiert.

„Heute Abend geht die Meldung Ihrer Personalie raus. Besprechung der Zellen dann Anfang nächster Woche. Die Unterredung ist beendet.“

„Sehr wohl, meine Königin, vielen Dank. Mit Stolz nehme ich meine neue Verantwortung an.“

Generalmajor Prof. Dr. Theoplus Nektios verneigt sich tief und begibt sich auf den Weg zu seinem neuesten Patienten, dem jungen Herold von Westarp.

(XXV) König für einen Tag

Irgendwas hat sich geändert am farblosen Gemütszustand Ihres Zukünftigen seit diesem seltsamen Arztbesuch.

Eevie Lundbarden ist eine exzellente Beobachterin. Seitdem jährliche Kontrolluntersuchungen für alle Pakinger vorgeschrieben sind ist das Bild des Doktors in der neuen Welt bestens bekannt.

Herold von Westarp läuft nervös auf und ab. Er ist in Gedanken versunken. Da ist was das in plagt.

Nun, Eevie, die ‚Auserwählte‘, lebt zwar tatsächlich in seinem Flügel des königlichen Palastes hier in Lyporo, aber mehr als Blickkontakte gibt es bisher kaum.

Herold ignoriert sie weitestgehend. Eevie ist darüber erstaunt. Findet er Sie etwa hässlich? Sie ist doch sehr hübsch!

Nein, es gibt einen anderen Grund. Die entführte Prinzessin tappt hier jedoch im Dunkel.

In Wahrheit späht der graue Kronprinz doch bei jeder Gelegenheit verstohlen in Ihre Richtung.

Der hasst nämlich Eevie nach außen hin nur wegen der unglaublichen Bevormundung seitens seiner Mutter, Königin Hypatia der Ersten.

Gerade so als ob er selbst zu blöd sei eine Freundin zu finden!
Ja, sie geht ihm brutal auf den Geist, die alte. Eine völlig normale Abwehrreaktion.

Fünf Minuten später linst die junge Eevie Lundbarden erneut in seine Richtung. Keinerlei Verbesserung: Er dreht immer noch fleißig Runden.

Die junge Pakingerin weiß, das Herold sich von allein nie offenbaren würde, deshalb beschließt sie zu Ihm rüberzugehen.

Sie tippt Ihm von hinten auf die Schulter: „Was ist denn los?“ fragt sie neugierig. Herold dreht sich um. Die beiden sehen sich an. Keinerlei Antipathie ist in Ihren Blicken zu erkennen.

Als sei er gerade erwacht fragt der junge Prinz: „Wie?“

„Naja, du läufst schon seit einer viertel Stunde im Kreis rum... Übst du einen neuen Gardetanz? Brauchst du eine Tanzpartnerin?“

„Was? Nein...“ antwortet Herold. Aber zum Lachen ist Ihm wenig zumute: „Es ist wegen meiner Mutter.“

Eevie nickt. ‚Wir haben also einen gemeinsamen Feind‘ denkt Sie sich.

„Was für einen Blödsinn hat Sie sich denn diesmal ausgedacht?“ Fragt Eevie forsch.

Herold sieht fast beschämt zur Seite, doch diesmal geschieht etwas Sonderbares. Er ist bereit sich zu öffnen. Recht beachtlich, er tut dies nie, selbst in Gegenwart seiner pseudo-Freunde.

Im Grunde seines Herzen ist der 18-jährige recht einsam. Drohnen konnte er noch nie leiden und Gestalten wie Kacper Gorczyka spielen nun mal Klassen tiefer.

Herold ringt mit sich. Darf er es sagen? Kann er Ihr vertrauen? Von Eevie geht keine Gefahr aus. Sie ist, streng genommen, seine Gefangene. Er gibt sich einen Ruck:

„Meine Mutter möchte, dass ich einen Angriff auf die Volkskammer der Eemit oben auf dem dem Eerx, auf Wahira fliege“ stöhnt er.

Eevie ist entsetzt. Sie weicht einen Schritt zurück: „Warum das denn? Spinnt die jetzt völlig?“

Dies ist eine direkte Beleidigung seiner Mutter, aber auch die eines gemeinsamen Feindes. Letzteres überwiegt:

„Sie möchte ein Exempel statuieren. Sie wieder auf Linie bringen“ antwortet Herold.

Eevie schüttelt den Kopf: „Glaubst du die lassen Sich das gefallen? Das wird den Krieg ausweiten! Die Gewalt wird zunehmen. Selbst meine Leute...“

„Es ist militärisch saublöd!“ unterbricht Herold.

Für eine Sekunde herrscht Funkstille. Herold verliert normalerweise nie die Kontenance.

Die junge Pakingerin rappelt sich als erste wieder auf. Zeit zum Angriff! Längst schon hegt Eevie Sympathien für diesen missverstandenen einsamen jungen Mann. Seine jüngste Offenbarung bestätigt sie noch mehr.

Er ist ein guter Kerl, kein Verbrecher. Ihre eigene Entführung geht allein auf das Konto seiner Mutter. Niemals hätte Herold zugestimmt.

„Die alte gehört weg!“ sagt Sie geradeaus. „Eine Fehlentscheidung nach der anderen. Sie ist schuld am Krieg!“

Die beiden blicken sich an. Entsteht hier eine mächtige Allianz? Eine, die stärker ist als die Königin höchst selbst? Eine, die niemand auf dem Plan hat?

Herold schweigt. Eevie stellt klar: „Hör mal Herold. Es soll auf keinen Fall so sein, das ich die supertolle bin, die Dir sagt was du zu tun hast.“

„Ich bin weder die eine noch die andere im Hintergrund die am mächtigsten ist und alle Fäden in der Hand hält.“

Herold senkt seinen Blick.

„Du hast die Macht, Herold! Viele Leben stehen auf dem Spiel. Das Schicksal einzelner ist schlicht weniger wert. Zumal Sie die Geister selbst gerufen hat... du weißt, es wird immer schlimmer werden!“

Eevie hat Tränen in den Augen als das unmögliche geschieht: Sie umarmt ihn. Herold ist überwältigt. Noch nie hat ihn jemand gedrückt. So nimmt auch er seine Prinzessin kurz in den Arm.

Zwei recht feuchte Augenpaare sehen sich an. Dann dreht sich der adrette Prinz um und wendet sich wortlos zum Gehen.

Für einen Moment denkt Eevie daran ihn aufzuhalten, aber hier steht der Frieden im Reiche auf dem Spiel. Sie schließt die Augen und hält sich eine Hand vor die Stirn. Sie harrt der Dinge die nun kommen werden.

Schick sieht er aus in seiner Garde-Uniform. Wie immer hat er seine linke Hand in der Hosentasche vergraben. An seiner rechten Flanke blitzt der fernöstliche Säbeldolch aus seinem Schaft.

Die Diener nicken stumm als der stattliche Prinz durch seinen Palast schreitet. Er weiß wo sie sich um diese Zeit aufhält.

Unten in den Palastgärten wird sie Ihren Fünf-Uhr-Tee einnehmen. Wie immer allein. Die Gegenwart irgendwelcher Lakaian ist für Sie unerträglich geworden.

Zwei Leibgardisten salutieren und öffnen Herold die Flügeltür zum ausladenden Erker im unteren Teil des Schlosses.

Da vorne in der Abendsonne erkennt er Sie: Seine ehemalige Mutter. Gedankenverloren blickt Sie über Lyporo. Die

Anwesenheit eines lieben Gastes ist Ihr verschlossen geblieben.

Herold zückt seinen tausendfach gefalteten Säbeldolch. Dieses Kampfgerät geht durch Knochen wie durch Butter.

In voller Klarheit sticht er Ihr damit von hinten unter den Rippen hindurch hoch, direkt ins Herz.

Noch im Rausziehen des Säbels sackt die Königin zusammen. Sie dreht sich und schlägt mit dem Hinterkopf auf dem blankpolierten Marmor auf.

Was war Ihr letztes Bild? Was verrät dieser Gesichtsausdruck? Überraschung? Erlösung? Stolz? Ihr letzter Gedanke wird ein Geheimnis bleiben.

Herold säubert die tödliche Waffe mit einem Taschentuch und steckt Sie zurück in den Halfter.

Wahrhaft majestätisch liegt Sie da in hellem Blut, auf strahlendem Marmor im Sonnenlicht. Königin Hypatia die Erste ist tot. Ihre Einsamkeit hat ein Ende gefunden.

Herold öffnet die Flügeltür von Innen, wieder salutieren die Gardisten kurz. Der Königsmörder kommt immer aus dem innersten Zirkel. Von dort, wo jede Sicherheitsmaßnahme versagt.

Festen Schrittes bewegt er sich zurück in seinen Flügel des Palastes. Seine besorgte Prinzessin wartet sehnsüchtig.

Er schreitet auf Sie zu und zieht seine linke Hand aus der Tasche. Er öffnet Sie, das blutige Taschentuch erscheint.

Er senkt den Kopf, Eevie weiß es somit auch. Sie wischt sich eine Träne aus dem Gesicht, dann geht Sie zu Ihm. Sie Herzen sich so wie es nur die Liebenden können.

Und einmal, ein einziges Mal hat Sie einen König im Arm.

(XXVI) Kletterquadros

Die Stimmung ist getrübt hier in Süd-Syntari, nach der Landung einer betagten Möwe. Auch während des Fluges waren ihre vier anwesenden Passagiere in sich gekehrt.

Opa Willi hatte oben in Kviteseid die Bergungsaktion geleitet. Mehrere alte Weggefährten, von der Gerichtsmedizin bis zur nun verbotenen Pakinger-Polizeistaffel waren kurz darauf erschienen um Ihren traurigen Job durchzuführen.

Eivinds Tod ist und bleibt ein Schock, gerade für unsere drei jungen Helden! Patchara hält über das 1103-Netz Kontakt in die alte Welt, aber bis dato bleibt Eevie Lundbarden wie vom Erdboden verschluckt.

Die drei stecken die Köpfe zusammen und beraten sich:

„Schritt was unser nächster?“ Fragt jemand bestimmtes.

„Gute Frage, Svino“ antwortet Henley. „Hier in der Stadt sind wir richtig um uns mit dem hiesigen Untergrund zu koordinieren. Es geht darum wie wir das am geschicktesten anstellen.“

Patchara hält sich die Hand ans Kinn: „Ich schlage vor wir gehen zurück zu den Linaesus. Sie sind beide im OU. Die können uns am besten zeigen wie wir zu den unseren kommen.“

„Ja au toll ab dafür!“ Svinenysh ist sofort begeistert. Auch Henley findet die Idee toll, spontan meint er:

„Los wir springen rüber! Das bringt uns auf andere Gedanken. Außerdem können wir so unsere Praxis mit den Kletterquadros vertiefen.“

Mit diesen Worten zieht er das High-Tech Equipment aus seinem Rucksack, ebenso wie seine beiden Freunde.

Svinenysh Galactic ist voller Tatendrang. Lange hat er sich auf diesen Augenblick gefreut. Die Decken-Aktion damals im Geschäft... das bekommt er heute besser hin!“

Opa Willi, der aufmerksam zugehört hat, knurrt dazwischen: „Habt Ihr noch Munition? Ich gebe euch was ich noch hab mit.“

„Seit dem Rauswurf komm ich nur noch schwer an das Zeugs ran.“

Patchara zieht die Augenbrauen hoch. Zu wach ist Ihr noch die erste Schlacht mit diesen vollautomatischen Feuerwaffen im Gedächtnis.

Wilhelm Rechtenwerck kehrt zurück mit gerade Mal drei hunderter Kartuschen: „Hier, für jeden eine. Geht sparsam damit um.“

Die drei Jugendlichen verstauen Ihre Patronen am Colt.

„Danke Opa Willi“ Henley schüttelt seine Hand „Zeit für uns zu verschwinden. Halt du hier die Stellung, OK?“

„Und grüß Nano von uns“ meint Patachara schon im Hüpf-Modus.

Die drei hauen ab, jumpen los. Svinenysh ist der experimentierfreudigste. Sieht ein Haus verlassen aus so jumpst er dieses an und klettert mit seinen Quadros die paar Meter parallel zur Straße. Henley und Patchara sind begeistert.

Kurze Zeit Später haben alle drei es drauf. Der Navi Ihrer Comms zeigt Ihnen den Weg, durch die dritte Dimension ergeben sich jedoch Abkürzungen.

„Los, über den Häuserblock“ Henley lotst seine Freunde in eine Abkürzung. Die Quadros sind der Wahnsinn! Das Trio rennt quasi das Haus hoch. Svino ist natürlich der schnellste.

Auf dem Dach jumpen sie die Länge des Wohnblocks, dann beginnt der Abstieg. Wie geht der eigentlich?

Svino macht's vor: Instinktiv springt er mit dem Kopf zuerst nach unten. Wie ein Panther auf Beutezug. Patchara Petch-a-boon versucht zuerst die sicherere Variante rückwärts, schon bald jedoch dreht sie sich in Ihrem Abstieg um und macht es nach der Svino-Methode.

Superschnell kämpfen Sie sich so durch das abendliche Syntari. In der Stadt selbst verzichten alle dann jedoch auf Ihre neuen Quadro-Kunststücke und ziehen es vor normal zu Hüpfen.

Es fällt einfach weniger auf. Tatsächlich kommt Ihnen sogar der ein oder andere junge Jumper entgegen.

Bald ist Andra's Funsportladen erreicht. Alles sieht normal aus. Bestimmt ist jemand da.

(XXVII) Tödliches Zusammenspiel

Unsere drei Helden nehmen die Sprungfedern unterhalb Ihrer Füße ab und stecken Sie an Ihre Gürtel.

Doch irgendwas ist heute anders. Normalerweise hätte Botty längst die Tür geöffnet. Heute ist sie verschlossen! Svino blickt sich um.

Sofort ist Patchara alarmiert: „Irgendwas ist oberfaul. Haltet die Patronen und Springfedern bereit!“ Raunt Sie Ihren Freunden zu.

„Ich hab den Sicherheitscode. Ich werde versuchen die Tür damit zu öffnen.“

Sie beblinzelt Ihren Comm: „Komisch. Die Verschlüsselung hat sich geändert? Warum sollte Andra das tun? OK, dann eine Stufe härter!“

Sie zückt einen Schlüssel. Henley macht große Augen: „Wo hast du den her?“ Fragt er erstaunt. Svino macht seinen berühmten Rundmund.

„Naja, ich bin Diplomatin. Warum soll ich euch Jungs immer alles erzählen?“ Fassungslosigkeit bei den beiden anderen. Normalerweise erzählt sie doch immer alles.

„Ja ich hab mir den Schlüssel besorgt, kurz vor dem Flug zu Opa Willi. Entschuldigung.“

„Jetzt gehen wir rein aber aufpassen: Irgendwas liegt hier im Argen!“

Dreimal klick. Sie zücken die Colts und montieren die Hunderter.

Patchara öffnet die Tür. Sie betritt einen verlassenen Laden. Es ist schummrig, nur die Notbeleuchtung brennt.

Irgendwo muss er doch sein, der treue Botty. Sie fragt in die Stille:

„Botty! Bist du da?“

Drei Exa-Mil Einheiten erwachen zum Leben. Patchara schreit wie am Spieß.

Einer der namenlosen Angreifer zieht seine Waffe vom Rücken. Henley und Svino sind zur Stelle. Sie konzentrieren Ihr Feuer auf seine verwundbarste Stelle unterhalb des Kopfes.

Gemeinsam zerstören Sie Ihn. Mikkell sei Dank. Er hat sie über die Schwachstelle der Maschine aufgeklärt.

Die beiden anderen ändern Ihre Taktik. Sie wollen die Eindringlinge nun schnappen.

„Raus hier und montiert die Federn!“ ruft Henley in das Chaos. Sie stürmen hinaus, dicht gefolgt von Ihren gefährlichen Verfolgern.

Sechs Federn klicken. Henley und Svino verbauen Ihre Letzte Patrone.

Sie flüchten, die Jagt beginnt.

„Rauf auf die Häuser, in den Bankenbezirk“ ruft Henley.

Sie springen das erste Haus an und klettern die Fassade rauf. Einer der Bots unten feuert, doch zu spät. Die drei haben das sichere Dach erreicht.

Unter Henleys Führung beginnen die drei zu jumpen. Sie nehmen Anlauf und hüpfen direkt auf das Nachbargebäude. Wo sind die Bots?

Keine Zeit! Zum zweiten Mal springen Sie wie Raubkatzen ein Gebäude herunter.

Sie sind nun im Bankenviertel. Die Bauwerke wachsen rasch.

Mist, da um die Ecke kommen Sie geschossen. Ihre Todfeinde. Zwei Bots im Jagdmodus.

Also rauf aufs nächste Haus. Das unglaubliche passiert. Diese Exa-Mil's können auch klettern. Sie krallen sich dabei mit Brachialgewalt in den Beton. Einer ist unglaublich gut. Schneller als Patchara.

Svino, der oberste bemerkt dies im Augenwinkel. Todesmutig lässt er sich fallen und trifft den Bot am Kopf. Er verliert den Halt und stürzt 50 Meter in die Tiefe. Er zerschellt auf dem Asphalt.

Irgendwas in Ihm funktioniert noch. Verzweifelt versucht er den Stummel, der mal sein Arm war zu bewegen und quasi mit dem Phantomarm die Zielpersonen abzuknallen.

Doch er ist Geschichte. Seine erbärmlichen Zuckungen werden langsamer. Seine Lichter gehen aus.

Der letzte Bot greift nun Svinenysh direkt an. Schwierig hier zu zielen. Der arme Svino verfeuert so seine letzten Kugeln sinnlos. Immerhin, er hat den Roboter an der Peripherie erwischt und somit wertvolle Sekunden gewonnen.

Er hastet das Gebäude empor.

„Raus aus dem Distrikt!“ Ruft Henley. „Wir verstecken uns!“

Sie werfen sich das Gebäude herunter. Doch der letzte Bot ist Ihnen dicht auf den Fersen. Glas zersplittert, Beton bricht aus der Fassade als sich die Kampfmaschine irgendwie Richtung Boden krallt.

Wohin nun? Raus, nur weg. Dort hinten war doch der alte Schrotthändler. Der letzte der sich geweigert hat zu verkaufen.

Da kann man sich prima verstecken. „Wenn er kommt mach ich ihn platt“ denkt sich Henley.

„Mir nach“ schreit er in höchster Not. Sie hüpfen über den Stacheldraht auf das Gelände des Schrottplatzes.

Wie erwartet ist auch für Ihren Angreifer dieser Zaun kein Hindernis. Jetzt oder nie! Henley und Patchara zücken Ihre Colts.

Gemeinsam versuchen Sie die Maschine auszuschalten. Doch diese hat gelernt, weicht aus. Kugeln schlagen in Ihre linke Schulter, andere in den rechten Fuß. Es sieht so aus als ob ein Arm nun gelähmt ist. Humpelt er?

Doch Henley und Patchara geht die Munition aus. Sie haben keine Patronen mehr. Verzweifelt schleudern Sie Ihre Colts auf den Bot, dann jumpen Sie los.

Falsche Richtung, ein Riesenfehler! Der Schrotthändler hat aufgerüstet. Ein Gitter überspannt die etwas besseren Flycas ganz hinten.

Anscheinend wurden schon mal welche nachts rausgehohert. In Krisenzeiten ist das Geld knapp.

In diesem Käfig sind Sprungfedern und selbst die tollen Quadros sinnlos. Um wenigstens sicheren Stand zu haben ziehen die drei Ihre Federn ab.

Was nun? Alles aus? Der angeschlagene namenlose Exa-Mil kommt angehumpelt und stellt sie.

Mit dem rechten Arm zieht er seine Maschinenpistole vom Rücken.

Unsere drei Freunde blicken sich an. Patchara hat Tränen in den Augen. Sie weiß was nun geschieht.

Gleich drückt er ab. Gleich werden Sie von Kugeln durchsiebt.

Sie umarmen sich ein letztes Mal. Wenigstens sterben Sie gemeinsam!

So enden die Abenteuer von Prinz Henley zu Westerburg, Patchara Petch-a-boon und Svinenysh Galactic.

(XXVIII) –(XXXIII) COPYRIGHT © tunnel.eftos.de

Die letzte Krise

OFFIZIELLE GESAMTAUSGABE

COPYRIGHT © tunnel.eftos.de

176 Seiten, 33 Kapitel, 320 Tage Entwicklung

Status: 100% fertiggestellt

WEB-EDITION ENDET HIER

Tunnel Sci-Fi Trilogie

- Einzige original Eftos Saga
- Zentralwortfrei

Die Abenteuer von Prinz Henley zu Westenburg, Patchara
Petch-a-boon und Svinenysh Galactic.

Standortbestimmung:

Das Trio

Westerburg zu, Henley Prinz
Rädelsführer
Petch-a-boon, Patchara
Diplomatentochter
Svinenysh
Mutigster Ruba des Trymoo

Charaktäre : jung

Lundbarden, Eevie
stolze Pakingerin, Tochter des Regionsvorstehers
Rottweil, Margot
Erzfeindin, eifersüchtige Schnalle
Silva, Mikkell
Junior-Techniker
Westarp zu, Herold Prinz
Einziger Sohn der Königin

Charaktäre (Auswahl)

Linaesu, Andra
Telematik Hexenküche, Karaoke-Star

Linaesu, Njall
Schwergewichtiger Telematiker
Lundbarden, Eivind
Regionsvorsteher Sarpsborg, Pak Prime
Noktios, Theoplus Dr.
Leibarzt Ihrer Majestät
Palk, Heexio
Lehrer Interregionskommunikation
Rebelkov, Pavel
Generalmajor
Rechtenwerck, Wilhelm
Hausmeister, Pilot
Rottweil, Helga
Persönliche Assistentin
Smolen, Kazimierz
Sicherheitsbeamter Ihrer Majestät
Westarp zu, Hypatia I Königin
Regentin des Raah-Indi Systems

Orte (Auswahl)

Alanis College
Nobles Bildungsinstitut
Bergsanatorium Altrosa
Nebulöse medizinische Einrichtung
Exo
Schicksalhafter Mond des Pak Prime
Kviteseid
Hoch im Norden, berühmt für das Septemberfest
Lyporo

Hauptstadt des Raah/Indi Systems

Syntari

Henleys Heimatstadt auf Pak Prime

Trymoo

Svinenysh's Heimatwelt

Vex-Grave

Hochsicherheitsgefängnis

Bots

Botty

Verkäufer bei Linaesu Sports

Exa-Nano

MIL-Klasse, nah am Technischen Autismus

Exa Retzlav

ehemaliger Major

Transportmittel

All-Terrain Wheeler

Springendes Motorrad, Schwimmfähig

Jo-Jumper

Siebenmeilenstiefel

MOW-I

Opa Willi's Museumsstück

Rocktar PAK-LS

Gekapertes Regierungsschiff

Tunnel Gamma I+II

Raumtunnel

Wespley

Henleys Rocktar

Saga

- 1) Das Königreich der Tausend (Blinde Passagiere)
- 2) Halbwelt (Exil)
- 3) Die letzte Krise (König für einen Tag)

Indicia

Das Filmscript (die Regie) des Epos ist fertiggestellt.

Das Dokument beinhaltet Charakterbeziehungen, Drehorte, Zeitraster, den Soundtrack und weiteres Exklusivmaterial. Es enthält außerdem präzise Schauspielanweisungen.

Das Lexikon aus dem Königreich der Tausend ist fertig.

Diese Enzyklopädie erlaubt einen technischen Blick auf das Königreich, genau wie eine sehr detaillierte Beschreibung aller Charaktere mit Ihren Geheimverbindungen. Da das Dokument parallel zum Epos entwickelt wurde ist es absolut akkurat.

Weitere Details gibt es auf tunnel.eftos.de und im offiziellen Forum.

Die letzte Krise (synopsis)

Drei Jahre sind vergangen seit Prinz Henley zu Westerburg sein Heim verloren hat. Da ist es gut dass er längst eine zweite Familie besitzt.

Das Königreich der Tausend liegt in Schutt und Asche. Einzig unsere drei Freunde trotzen der neuen Lage, halten an Ihren Idealen fest.

Die Situation spitzt sich zu.

Ein ungeheuerliches Ereignis schließlich bringt eine Zäsur. Was dann jedoch geschieht ist so verquickt, jenseits aller Vorstellungskraft.

Die letzte Krise (Gossip)

Band III (Die letzte Krise) spielt 6 Jahre nach Band I (Das Königreich der Tausend).

Kapitel 28 ist der Kern des Epos.

Im Finale der Saga steht die Welt Kopf. Letzter Buchstabe: r

Charakterprofil: Westerborg zu, Henley Prinz

Prinz Henley zu Westerborg, geboren 17.01.201 NET
Medianzeit in Syntari auf dem Pak Prime im Indi System, ist
der einzige Sohn des Regenten vom Pak, Dr. Leviathan zu
Westerburg und seiner Frau Ratia.

Der junge Prinz zu Westerborg ist gerechtigkeitsliebend,
mutig und verschwiegen. Dabei sucht er sich seinen
Freundeskreis sehr genau aus.
Desweiteren er hat einen Hang dazu, Dinge selbst in die Hand
zu nehmen und sich dabei allen Widrigkeiten zu stellen.

Seit seinem ersten Tag am Alanis ist er der beste Freund einer
jungen Diplomantochter genannt Patchara Petch-a-boon
und eines eher zappeligen Ruba namens Svinenysch.

Zu seinen weiteren Freunden zählen der um ein Jahr jüngere
Juniortechniker Mikkel Silva und von seinem Heimatplaneten
die ebenfalls ein Jahr jüngere Pakingerin Eevie Lundbarden.

Henley hat auch mit Feindschaft und Missgunst zu kämpfen.
Ohne Namen nennen zu wollen sind sowohl Erwachsene als
auch gleichaltrige Schüler darunter.

Bei den zu bestehenden Abenteuern kann Prinz Henley zu
Westerburg als Rädelsführer angesehen werden.

Charakterprofil: Petch-a-boon, Patchara

Patchara Petch-a-boon, geboren 15.01.201 NET Medianzeit in Xanqoq, Provinz Xonburi des Trivy im Raah System, ist eine junge Diplomatin und jüngste Tochter des Diplomaten Somdet-Ong-Yai Petch-a-boon und seiner Frau Chiyoko-Miu. Patchara hat noch eine ältere Schwester namens Khi-Chi Kokoyama Petch-a-boon.

Genau wie Ihr bester Freund, Henley, ist Sie eher von zurückhaltender Natur. Zusätzlich kann Sie, trotz Ihres jungen Alters, als sehr weise und umsichtig beschrieben werden.

Patchara verliert selten die Contenance, Ausnahmen bestätigen die Regel, wenn Sie z.B. Svinenysh auf die Palme bringt. Dabei ist im Grunde jedoch Ihr Verhältnis zum jungen Ruba ein äußerst herzliches.

Leider ist Ihr jemand bestimmtes, wahrscheinlich aufgrund von schlichter Eifersucht, äußerst abgeneigt. Es handelt sich hierbei um Margot Rottweil, einer giftigen Militärtechnik-Schnalle aus dem Dunstkreis Prinz Herold zu Westarp.

Charakterprofil: Svinenysh

Svinenysh (später Svinenysh Galactic), geboren 07.07.201 NET Medianzeit in Trimonda auf dem grünen Jungelmond Trymoo des Trivy im Raah System, ist der einzige Sohn des Ruba Hazhlimosh und seiner Frau Convaxtili (Ruba besitzen normalerweise keine Nachnamen).

Aufgrund des neuen Interspecies-Exchange-Programms ist es Svinenysh ermöglicht zeitgleich mit seinen neuen besten Freunden Henley und Patchara am Alanis eingeschult zu werden. Nach einem Fulminanten Start lernt er diese dann tatsächlich gleich am ersten Tage kennen.

Altgedienten Militärs stinkt die neue Liberalität, Sie sehen die Ruba nach wie vor lieber als billige Arbeitskräfte an. Bei Henley und Patchara jedoch ist der zappelige Klassenkamerad sehr beliebt. Besonders seine Ehrlichkeit, sein Mut und Draufgängertum sind dafür verantwortlich.

Die letzte Krise (Kapitelübersicht)

- 01 Harakiri total
- 02 Der heimatlose Prinz
- 03 Der Oppositionelle Untergrund
- 04 Prinzessin gesucht
- 05 Kamikaze-Bots
- 06 Raub der Eevie Lundbarden
- 07 Svino auf Trymoo
- 08 Schweinerei
- 09 Vergeltung
- 10 Galavorstellung
- 11 Angriff der Exa-HA
- 12 Die Lieferantin
- 13 Geheimtransport
- 14 im Sperrgebiet
- 15 Mit und ohne Njall
- 16 Inspektion
- 17 Valentins neueste Erfindung
- 18 vom Feinsten
- 19 MOW-I auf Rettungsflug
- 20 Prädestination
- 21 Zusammenführung
- 22 Aus dem Takt
- 23 Fatales Geständnis
- 24 Kriegserklärung
- 25 König für einen Tag
- 26 Kletterquadros
- 27 Tödliches Zusammenspiel

28 COPYRIGHT © tunnel.eftos.de

29 COPYRIGHT © tunnel.eftos.de

30 COPYRIGHT © tunnel.eftos.de

31 COPYRIGHT © tunnel.eftos.de

32 COPYRIGHT © tunnel.eftos.de

33 COPYRIGHT © tunnel.eftos.de

*,It is a mystery why the kingdom of a thousand is here. If i
would be before it all i would never start the epos again.
There are no neighbours and there will never be a single letter
more. I have the kingdom of a thousand!'*

Gut für die Augen:

S03E28 ist der Kern des Epos, wichtiger noch als S03E33



Eftos-Epos Bio (v1) DE

Bedingt durch den Bankrott des Genre begann Eftos 2009
seine eigene Sci-Fi Saga zu schreiben.

Anders als die Konkurrenz verzichtet er dabei bewusst auf
Voodoo wie Zeitmaschinen, Lichtwesen oder anderen Müll.

Diese Tatsachen führten zur Entstehung der

Tunnel Sci-Fi Trilogie (Eftos-Epos) Das Königreich der Tausend

Diese Trilogie ist eine Science-Fiction Saga bestehend aus
folgenden Büchern:

(I) Das Königreich der Tausend

(II) Halbwelt

(III) Die letzte Krise

Sie erzählt die Abenteuer dreier Freunde: Prinz Henley zu
Westerburg, Patchara Petch-a-boon und Svinenysh Galactic.

Die Geschichte spielt 213, 216 & 219 NET Medianzeit im
Königreich der Tausend.

Jedes Buch besteht aus den Abenteuern der Kinder, innerhalb
einer futuristischen Sci-Fi Welt der Alten.

Dies ist der Grund warum jedes Buch als Jugend- und
Erwachsenenausgabe erscheint.
Bestimmte Sci-Fi Details werden nur in der
Erwachsenenedition erwähnt.



Kingdom of a thousand characters, names, places,
technologies & indicia are absolute © & ™ Eftos Ent. All rights
reserved.

Tunnel Sci-Fi Trilogie (Eftos-Epos) PDF Appendix

- Einzige original Eftos Saga
- Zentralwortfrei

Die Abenteuer von Prinz Henley zu Westerburg, Patchara Petch-a-boon und Svinenysh Galactic.

Eftos-Epos Bio (v1) EN

Due to bankruptcy of the genre Eftos started 2009 to write his own sci-fi saga.

Unlike the competition, Eftos intentionally uses no voodoo like time machines, beings of light or other rubbish.

These facts led to the original creation of the

Tunnel Sci-Fi Trilogie (Eftos-Epos) Kingdom of a thousand

This trilogy is a science-fiction saga consisting of the following original books:

(I) Kingdom of a thousand

(II) Halfworld

(III) The last crisis

It tells the adventures of three friends: Prince Henley to Westerburg, Patchara Petch-a-boon and Svinenysh Galactic.

The story takes place 213, 216 & 219 NET mediantime in the Kingdom of a thousand.

Each book consists of the adventures of the children, embedded in a futuristic sci-fi world of old.

That is the reason why each book comes as youth- and adultedition.

Certain sci-fi details are mentioned only in the books of man.

Kingdom of a thousand characters, names, places, technologies & indicia are original © & ™ Eftos Ent.

All rights reserved.

Informationen zu den Editionen:

Tunnel Trilogy (Eftos-Epos) Band I - Das Königreich der Tausend gibt es als Jugend- und Erwachsenenauflage.

Die Jugendausgabe unterscheidet sich deutlich. Es wurden ganze Kapitel und Passagen herausgenommen.

Weiterführende Informationen gibt es im Forum.

Zusätzlich sei auf das offizielle Statement der Originalausgabe verwiesen.

Echtheit des Epos nur hier auf Eftos Ent.

Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos-Epos) Das Königreich der Tausend | Leseanleitung

Die folgenden Instruktionen helfen den unterschiedlichen Ansätzen sich dem Königreich der Tausend zu nähern.

Der Leser junggebliebenen Jugend sei hier nochmals die Jugendausgabe empfohlen. Diese konzentriert sich auf das Abenteuer der Kinder und weniger auf die Physik der Erwachsenen.

Dem Filmschaffenden soll das Drehbuch dienen. Dies enthält präzise Anweisungen der Branche. Liest er das Buch, so sei ihm zum geschickten Überlesen geraten. Der Schwerpunkt möge auch hier auf den Charakteren und deren Wagnisse liegen.

Das Problem im Königreich der Tausend besteht darin das es zwei völlig unterschiedliche Welten vereint. Die der Kinder und die der, ach lassen wir das. Bei denen ist Hopfen und Malz verloren. Diese beiden Extreme unter einen Hut zu bringen war bis zum Königreich der Tausend unmöglich.

Sci-Fi Althasen sei folgendes ans Herz gelegt: 1) Weghoppeln. 2) Es kann hier keine weitere Empfehlung geben, da das Königreich der Tausend die Fahrgestellnummer 1 besitzt.

Das Königreich der Tausend ist für die Jugend gemacht. Für diejenigen, die noch farbig sehen. Alle anderen leider, mit 2 oder mehr vom Komma mögen gerne das Weite suchen.

Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos -Epos) Kingdom of a Thousand | Reading guide

The following instructions will help the different approaches to near the Kingdom of a thousand.

The readers young at heart is once again advised the youth issue. She focuses on the adventures of the children and less on the physics of adults.

The filmmakers may rely on the script. This contains precise action instructions. If you read the book your focus should be on the characters and their ventures.

The tricky thing about the Kingdom of a thousand is that it combines two very different worlds. The one of the children, as well as the, well forget about them. They are hopeless. Bringing these two extremes under a hat was impossible until the Kingdom of a thousand.

Sci-Fi pensioners is advised: 1) Look elsewhere. 2) There can be no further recommendation, because the Kingdom of a thousand has the serial of 1.

Kingdom of a thousand is made for the youth. For those who still see color. All other unfortunately, with 2 or more in front are invited to run away.

Das Königreich der Tausend (Synopsis)

Henleys Einschulung ins noble Alanis College in Lyporo auf dem Trivy im Raah System steht bevor.

So lernt er endlich seine besten Freunde kennen: Die junge Diplomatin Patchara Petch-a-boon und Svinenysh Galactic.

Nach einiger Aufregung in der alten Welt steht fest das Henley als blinder Passagier zurück in sein Heimatsystem reisen muss um eine gefährliche Verschwörung aufzudecken.

Zum Glück stehen Ihm seine Freunde bei und andere mehr oder weniger seltsame Gestalten erweisen sich ebenfalls als hilfreich.

Der Schlüssel zur Lösung scheint in greifbarer Nähe als das Unaussprechliche passiert.

Das Königreich der Tausend (Gossip)

Band I (Das Königreich der Tausend) spielt im Jahre 213 NET
Medianzeit im Königreich der Tausend.

Die finalen Kapitel beinhalten lebensnotwendige Geheimnisse.

Tunnel Trilogy (Eftos-Epos) Band I - Das Königreich der Tausend gibt
es als Jugend- und Erwachsenenauflage.

Die Jugendausgabe unterscheidet sich deutlich. Es wurden ganze
Kapitel und Passagen herausgenommen.

Weiterführende Informationen gibt es im Forum.

Zusätzlich sei auf das offizielle Statement der Originalausgabe
verwiesen.

Echtheit des Epos nur hier auf Eftos Ent.

Das Königreich der Tausend (Kapitel)

- 01 Kausales
- 02 Technischer Autismus
- 03 Tunnel
- 04 Das Königreich der Tausend
- 05 Uralt, kalt
- 06 Auf eine Linie
- 07 Alanis College
- 08 Svinenysh
- 09 Lebensverlängernde Sofortmaßnahmen
- 10 Ich-Transportik
- 11 N =
- 12 Unterricht
- 13 Beförderung
- 14 bei Svinenysh daheim
- 15 Exa Retzlav
- 16 Die Videokonferenz
- 17 Reise zum Vex

- 18 Nef Silva
- 19 Tour durch das Grab
- 20 Njall Linaesu
- 21 Telematik
- 22 Blinde Passagiere
- 23 In der neuen Welt
- 24 Jo-Syntari
- 25 Pow-wow MOW-I
- 26 Notlandung in Sarpsborg
- 27 Auf dem Septemberfest
- 28 Exo
- 29 Schlacht um Exa-Nano
- 30 Die Taufe
- 31 Kriegslist
- 32 Schwerste Stund
- 33 Kapitel 33
- 34 Kapitel 34
- 35 Kapitel 35
- 36 Kapitel 36
- 37 Kapitel 37
- 38 Kapitel 38

Kingdom of a thousand (chapters)

- 01 Causal
- 02 Technical autism
- 03 Tunnel
- 04 Kingdom of a thousand
- 05 Ancient, cold
- 06 On one line
- 07 Alanis college
- 08 Svinenysh

09 Immediate life-prolonging measures

10 I-transport

11 N =

12 Classes

13 Promotion

14 at Svinenyshs home

15 Exa Retzlav

16 The Videoconference

17 Trip to Vex

18 Nef Silva

19 Tour through the grave

20 Njall Linaesu

21 Telematics

22 Blind passengers

23 In the new world

24 Jo-Syntari

25 Pow-wow MOW-I

26 Emergency landing in Sarpsborg

27 At the Septemberfest

28 Exo

29 Battle around Exa-Nano

30 The baptism

31 Stratagem

32 Darkest hour

33 Chapter 33

34 Chapter 34

35 Chapter 35

36 Chapter 36

37 Chapter 37

38 Chapter 38

more information about the english editions can be found in the forum.

Buch II - Halbwelt (Synopsis)

Drei Jahre später. Patchara Petch-a-boon ist verschwunden. Sie wurde von der Schulbank weg entführt.

Zusammen mit Svinenysh versucht Henley dieses Mysterium aufzulösen, Sie zu retten.

Sein ehrgeiziger Plan schlägt fehl.

An Bord des Wespley wird er abgefangen und vertrieben, raus in den Deep-space, jenseits des Punktes ohne Wiederkehr.

Was kann jetzt noch helfen? Nur ein Wunder?

Eines ist gewiss: Sowohl die Verbündeten als auch das Trio selbst steht vor grösseren Herausforderungen als jemals zuvor.

Halbwelt (Gossip)

Im Gegensatz zu Band I (Das Königreich der Tausend) sind die letzten Kapitel von Band II (Halbwelt) eher privater Natur.

Gleichwohl sind sie von entscheidender Wichtigkeit.

Informationen zu den Editionen:

Tunnel Trilogie (Eftos-Epos) Band II – Halbwelt gibt es als Jugend- und Erwachsenenausgabe.

Die Jugendausgabe unterscheidet sich nur gering. Lediglich wenige Sätze aus gerade mal 2 Kapitel wurden herausgenommen.

Weiterführende Informationen gibt es im Forum.

Zusätzlich sei auf das offizielle Statement der Originalausgabe verwiesen.

Echtheit des Epos nur auf Eftos Ent.

Halbwelt (Kapitel)

- 01 Gestatten, Theoplus Noktios
- 02 Gehirntransplantation
- 03 Rebelkov der Neue
- 04 Margots fieser Plan
- 05 Letzter schöner Tag auf Erden
- 06 Feiger Anschlag am Alanis
- 07 Krisenstimmung
- 08 Svenneddy
- 09 Khi-Chi Kokoyama Petch-a-boon
- 10 Der Clan des Ostens
- 11 Auf eigene Faust
- 12 Wespely in Gefahr
- 13 Punkt ohne Wiederkehr
- 14 Exil
- 15 Wubot
- 16 Space-Nulling
- 17 Der lebensmüde Physiker
- 18 Mord im Altrosa
- 19 Flucht aus U12-a
- 20 Seltsames Reisen
- 21 Über Stock und Stein
- 22 Spacejump Rackets
- 23 Angriff der Nanjis
- 24 Svinenysh Galactic
- 25 Hochzeit der Vorsehung
- 26 Henley Petch-a-boon
- 27 Kirschblüte im Herbst
- 28 Die einsame Regentin
- 29 Rapport
- 30 Krieg im Verzug

Halfworld (chapters)

- 01 My name is Theoplus Noktios
- 02 Brain Transplantation
- 03 Rebelkov the new
- 04 Margots nasty plan
- 05 Last happy day on earth
- 06 Gutless attack at Alanis
- 07 Crisis mood
- 08 Svenneddy
- 09 Khi-Chi Kokoyama Petch-a-boon
- 10 The eastern clan
- 11 On own accord
- 12 Wespely in danger
- 13 Point of no return
- 14 Exile
- 15 Wubot
- 16 Space-nulling
- 17 The tired of living physicist
- 18 Murder in Oldrose
- 19 Escape from U12-a
- 20 Strange travelling
- 21 Over hill and dale
- 22 Spacejump rackets
- 23 Attack of the Nanjis
- 24 Svinenysh Galactic
- 25 Wedding of providence
- 26 Henley Petch-a-boon
- 27 Cherry blossom in autumn
- 28 The lone regent
- 29 Rapport
- 30 War in the late

more information about the english editions can be found in the forum.

Buch III - Die letzte Krise (Synopsis)

Drei Jahre sind vergangen seit Prinz Henley zu Westenburg sein Heim verloren hat. Da ist es gut dass er längst eine zweite Familie besitzt.

Das Königreich der Tausend liegt in Schutt und Asche. Einzig unsere drei Freunde trotzen der neuen Lage, halten an Ihren Idealen fest.

Die Situation spitzt sich zu.

Ein ungeheuerliches Ereignis schließlich bringt eine Zäsur. Was dann jedoch geschieht ist so verquickt, jenseits aller Vorstellungskraft.

Die letzte Krise (Gossip)

Band III (Die letzte Krise) spielt 6 Jahre nach Band I (Das Königreich der Tausend).

Kapitel 28 ist der Kern des Epos.

Im Finale der Saga steht die Welt Kopf. Letzter Buchstabe: r

Tunnel Trilogy (Eftos-Epos) Band III - Die letzte Krise gibt es als Jugend- und Erwachsenen Ausgabe.

Die Jugendausgabe unterscheidet sich nur gering. Lediglich einzelne Sätze aus Kapitel 1 und 28 wurden herausgenommen.

Weiterführende Informationen gibt es im Forum.

Zusätzlich sei auf das offizielle Statement der Originalausgabe verwiesen.

Echtheit des Epos nur auf Eftos Ent.

Die letzte Krise (Kapitel)

- 01 Harakiri total
- 02 Der heimatlose Prinz
- 03 Der Oppositionelle Untergrund
- 04 Prinzessin gesucht
- 05 Kamikaze-Bots
- 06 Raub der Eevie Lundbarden
- 07 Svino auf Trymoo
- 08 Schweinerei
- 09 Vergeltung
- 10 Galavorstellung
- 11 Angriff der Exa-HA
- 12 Die Lieferantin
- 13 Geheimtransport
- 14 im Sperrgebiet
- 15 Mit und ohne Njall
- 16 Inspektion
- 17 Valentins neueste Erfindung
- 18 vom Feinsten
- 19 MOW-I auf Rettungsflug
- 20 Prädestination
- 21 Zusammenführung
- 22 Aus dem Takt
- 23 Fatales Geständnis
- 24 Kriegserklärung
- 25 König für einen Tag
- 26 Kletterquadros
- 27 Tödliches Zusammenspiel
- 28 Kapitel 28
- 29 Kapitel 29
- 30 Kapitel 30

31 Kapitel 31

32 Kapitel 32

33 Kapitel 33

The last crisis (chapters)

01 Harakiri total

02 The homeless prince

03 The oppositional underground

04 Looking for a princess

05 Kamikaze-bots

06 Theft of Eevie Lundbarden

07 Svino on Trymoo

08 What a mess

09 Retaliation

10 Gala performance

11 Attack of the Exa-HA

12 The supplier

13 Secret transport

14 In the restricted zone

15 With and without Njall

16 Inspection

17 Valentins latest invention

18 From finest

19 MOW-I on rescue flight

20 Predestination

21 Merging

22 Out of the clock

23 Fatal confession

24 Declaration of war

25 King for a day

26 Climbing-quadros

27 Deadly combination

28 Chapter 28

29 Chapter 29

30 Chapter 30

31 Chapter 31

32 Chapter 32

33 Chapter 33

more information about the english editions can be found in the forum.

Eftos Ent. official bulletin:

it can be confirmed, that the movie script (screenplay) of the epos is here.

this document includes character-relations, earth-locations, timeframes, the soundtrack and more exclusives. there are also precise acting instructions.

further details are posted on tunnel.eftos.de and in the official forum.

Kingdom of a thousand™ the first sci-fi epos.

Eftos Ent. official bulletin:

it can be confirmed, that the encyclopedia from the Kingdom of a thousand is ready.

the file allows a technical view of the kingdom as well as a very detailed description of all characters with their secret relations. Since the document evolved parallel to the epos it is most accurate.

further details can be read on tunnel.eftos.de and in the official forum.

Kingdom of a thousand™ Invention of sci-fi.

Eftos Ent. offizielle Mitteilung:

Das Filmscript (die Regie) des Epos ist fertiggestellt.

Das Dokument beinhaltet Charakterbeziehungen, Drehorte, Zeitraster, den Soundtrack und weiteres Exklusivmaterial. Es enthält ausserdem präzise Schauspielanweisungen.

Weitere Details gibt es auf tunnel.eftos.de und im offiziellen Forum.

Eftos Ent. offizielle Mitteilung:

Das Lexikon aus dem Königreich der Tausend ist fertig.

Diese Enzyklopädie erlaubt einen technischen Blick auf das Königreich, genau wie eine sehr detaillierte Beschreibung aller Charaktere mit Ihren Geheimverbindungen. Da das Dokument parallel zum Epos entwickelt wurde ist es absolut akkurat.

Weitere Details (open excerpts) gibt es im Folgenden.

Das Trio

Westerburg zu, Henley Prinz Rädelsführer
Petch-a-boon, Patchara Diplomatin
Galactic, Svinenysh Mutigster Ruba des Trymoo

Charaktäre : jung (a-z)

Corichi, Achille Dr. Lebensmüder Physiker
Gorczyka, Kacper Helfer des Bösen
Lundbarden, Eevie stolze Pakingerin, Tochter des
Regionsvorstehers
Natchersville, Regina Patcharas beste Freundin
Petch-a-boon, Khi-Chi Kokoyama Patcharas ältere
Schwester, Agentin
Rottweil, Margot Erzfeindin, eifersüchtige Schnalle
Silva, Mikkell Junior-Techniker

Svenneddy Hilfsschwester im Bergsanatorium Altrosa
Westarp von, Herold Prinz Einziger Sohn der Königin

Charaktäre (a-z)

Linaesu, Andra Telematik Hexenküche, Karaoke-Star
Linaesu, Njall Schwergewichtiger Telematiker
Lundbarden, Eivind Regionsvorsteher Sarpsborg, Pak Prime
Noktios, Theoplus Dr. Leibarzt Ihrer Majestät
Palk, Heexio Lehrer Interregionskommunikation
Rebelkov, Pavel Generalmajor
Rechtenwerck, Wilhelm Hausmeister, Pilot
Rottweil, Helga Persönliche Assistentin
Smolen, Kazimierz Sicherheitsbeamter Ihrer Majestät
Westarp von, Hypatia I Königin Regentin des Raah-Indi
Systems

Orte (a-z)

GENERELL Sternenkarte Sternenkarte
Alanis College Nobles Bildungsinstitut
Bergsanatorium Altrosa Nebulöse medizinische Einrichtung
Exo Schicksalhafter Mond des Pak Prime
Kviteseid Hoch im Norden, berühmt für das Septemberfest
Lyporo Hauptstadt des Raah/Indi Systems
Syntari Henleys Heimatstadt auf Pak Prime
Trymoo Svinenysh's Heimatwelt
Vex-Grave Hochsicherheitsgefängnis
Wu zweiter Mond des Gasriesen Attib
Xanqoq Patcharas Heimatstadt

Transportmittel (a-z)

GENERELL Überblick Fortbewegungstechnik

All-Terrain Wheeler Springendes Motorrad, Schwimmfähig
Jo-Jumper Siebenmeilenstiefel
Kletterquadro Vektoriell sensitive Kletterhilfe
Manturb Personen-Flugapparat / Raumanzug
MOW-I Opa Willi's Museumsstück
Rocktar PAK-LS Gekapertes Regierungsschiff
SJ-Rack Raketengetriebener GPS-Raumanzug mit Fallschirm
SN-C1 Achilles Space-Nulling Testschiff
Strange Energy Propulsion Lab Geheime
Forschungseinrichtung
Tunnel Gamma I+II Künstlicher Raumtunnel
Wespley Henleys Rocktar

Bots (a-z)

Botty Verkäufer bei Linaesu Sports
Exa HA (Klasse) Selbstmordbots
Exa-Nano MIL-Klasse, nah am Technischen Autismus
Exa Retzlav ehemaliger Major
Wubot antiquierter Wetterdatensammler

Species (a-z)

Burht Bärenartige Rudel in der Eiswelt Pak Secundo
Eemit Intelligente Reptilien vom Eerx, Biospezialisten
Etto Undomestizierbare Flugwesen vom Exo
Mensch (Sapiens) Raah System, sternflugfähig => alte+neue
Welt
Pakinger (Sapiens) Indi System, kompatibler Sapiens der
neuen Welt
Roba wilde Verwandte der Ruba, autark

Ruba Billige Arbeitskräfte vom Trymoo, zivilisiert

Saga

Tunnel Sci-Fi Trilogie Das Königreich der Tausend

1 - Das Königreich der Tausend Blinde Passagiere

2 - Halbwelt Exil

3 - Die letzte Krise König für einen Tag

Jugendausgabe (Hintergrund und Motivation)

Geheimplan

English edition (Kingdom of a thousand in english)

Statement of completion

Der Film Drehbuch, Soundtrack & Lexikon

Kingdom of a thousand™ the first sci-fi epos. Invention of sci-fi.

Incomplete-by-purpose Character-map of the Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos-Epos) Kingdom of a thousand (v1) Plain, without encrypted relations and hidden secrets. Full Web-Editions compatibility, NO: spoiler, appearance (book, place, purpose), intention & internals
Naming convention (language): DE

Galactic, Svinenysh

Hazhlimosh (Vater)

Convaxtili (Mutter)

Ravenosch (Tante)

Svenneddy (Hilfskrankenschwester)

Sweuzanessh (Komplize)

Zwalnibon (Lieferantin)

Westerburg zu, Henley Prinz

Westerburg zu, Leviathan (Vater)

Westerburg zu, Ratia (Mutter)

Rechtenwerck, Wilhelm (Hausmeister)

Lundbarden, Eivind/Eila/Eevie (Pakinger)

Silva, Mikkel (Junior Telematiker)

Silva, Nef (Gefängniswärter)

Linaesu, Njall (Telematiker)

Linaesu, Andra (Telematikerin)

Petch-a-boon, Patchara

Kalpanapai, Naphat (Irrenanstalt-Einlieferungsname)

Petch-a-boon, Somdet-Ong-Yai (Vater)

Petch-a-boon, Chiyoko-Miu (Mutter)

Petch-a-boon, Khi-Chi Kokoyama (Schwester)

Natchersville, Regina (Klassenkameradin)

Minamisanriku, Topola (Sprecherin der Clans)

Koro Sakura (Schäferhund)

Westarp von, Hypatia I Königin

Westarp von, Herold Prinz

Gorczyka, Kacper (Herold)

Rottweil, Margot (Herold)

Helmstraahl, Chrysosto (Altgardist)

Noktios, Theoplus Dr. (Leibarzt)

Noktios, Artoklavia (Mutter)

Koldrust, Septimus Dr. (Assistent)

Lippentroph, Jedwed Dr. (Leiter Altrosa)

Abendroth, Tilon Dr. (Mecha-Tec)

Arimato, Toru (Assistent Abendroth)

Wahhsabi, Nebula Dr. (Psychologe)

Rebelkov, Pavel (Generalmajor)

Palmgren, Neidhard (Klon)

Rottweil, Helga (Assistentin)

Retzlav, Alepto => Retzlav, Exa (Major)

Juriwitsch, Torg (Sprecher)

Smolen, Kazimierz/Liwazopp (Beamte)

Iliev, Liubomir (Lehrer)

Brandstotter, Sebastian (Chefinsektor)

Volk (allgemein)

Corichi, Achille Dr. (Physiker)

Vekter, Regis (Direktor)

Schabernack, Hippolyta (Sektretärin)

Palk, Heexio (Lehrer)

Sopor, Rose (Inhaftierte)

Exa-Nano, Botty, Wubot (Roboter)

Kingdom of a thousand™ the first sci-fi epos. All else is voodoo.

Kingdom of a thousand characters, names, places, technologies & indicia are original © & ™ Eftos Ent. All rights reserved.

Synopsis: Tunnel Sci-Fi Trilogie (Eftos-Epos) (I) Das Königreich der Tausend (DE)

Henleys Einschulung ins noble Alanis College in Lyporo auf dem Trivy im Raah System steht bevor.

So lernt er endlich seine besten Freunde kennen:

Die junge Diplomatin Patchara Petch-a-boon und Svinenysh den Ruba.

Nach einiger Aufregung in der alten Welt steht fest das Henley als blinder Passagier zurück in sein Heimatsystem reisen muss um eine gefährliche Verschwörung aufzudecken.

Zum Glück stehen Ihm seine Freunde bei und andere mehr oder weniger seltsame Gestalten erweisen sich ebenfalls als hilfreich.

Der Schlüssel zur Lösung scheint in greifbarer Nähe als das Unaussprechliche passiert.

Synopsis: Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos-Epos) (I) Kingdom of a thousand (EN)

Henley is about to start term at the noble Alanis College in Lyporo on Trivy in the Raah System.

So he finally gets to know his best friends:

The young diplomat Patchara Petch-a-boon and Svinenysh the Ruba.

After some excitement in the old world it is clear that Henley must travel back to his home system as a blind passenger to solve a dangerous conspiracy.

Luckily his friends stand at his side and other more or less strange figures prove to be helpful, too.

The key to the solution is close when the unspeakable happens.

Synopsis: Tunnel Sci-Fi Trilogie (Eftos-Epos) (II) Halbwelt (DE)

Drei Jahre später. Patchara Petch-a-boon ist verschwunden. Sie wurde von der Schulbank weg entführt.

Zusammen mit Svinenysh versucht Henley dieses Mysterium aufzulösen, Sie zu retten.

Sein ehrgeiziger Plan schlägt fehl. An Bord des Wesley wird er abgefangen und vertrieben, raus in den Deep-space, jenseits des Punktes ohne Wiederkehr.

Was kann jetzt noch helfen? Nur ein Wunder? Eines ist gewiss: Sowohl die Verbündeten als auch das Trio selbst steht vor größeren Herausforderungen als jemals zuvor.

Synopsis: Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos-Epos) (II) Halfworld (EN)

Three years later. Patchara Petch-a-boon is missing. She was kidnapped right from school. Together with Svinenysh Henley attempts to resolve this mystery, to rescue her.

His ambitious plan fails. Aboard Wespley he is blocked and expelled, out into deep space, beyond the point of no return.

Now what can help? Only a miracle? One thing is certain: Both the allies and the trio is facing greater challenges than ever before.

Synopsis: Tunnel Sci-Fi Trilogie (Eftos-Epos) (III) Die letzte Krise (DE)

Drei Jahre sind vergangen seit Prinz Henley zu Westenburg sein Heim verloren hat. Da ist es gut dass er längst eine zweite Familie besitzt.

Das Königreich der Tausend liegt in Schutt und Asche. Einzig unsere drei Freunde trotzten der neuen Lage, halten an Ihren Idealen fest.

Die Situation spitzt sich zu. Ein ungeheuerliches Ereignis schließlich bringt eine Zäsur. Was dann jedoch geschieht ist so verquickt, jenseits aller Vorstellungskraft.

Synopsis: Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos-Epos) (III) The last crisis (EN)

Three years have passed since Prince Henley to Westenburg has lost his home. It is a good fact that he now has a second family.

The kingdom of a thousand lies in ruins. Only our three friends defy the new situation, hold fast to their ideals.

The circumstances are getting worse. A monstrous event finally brings a change. What happens then however is so mixed up, beyond all imagination.

official announcement from Eftos Ent.:

Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos-Epos) Kingdom of a thousand
the final 6 chapters S01-S03 are henceforth officially named

LEGACY "The spinoff chronicles"

Kingdom of a thousand - LEGACY The spinoff chronicles S01E33-S01E38

Halfworld - LEGACY The spinoff chronicles S02E25-S02E30

The last crisis - LEGACY The spinoff chronicles S03E28-S03E33

Timeline & facts of the Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos-Epos) Kingdom of a thousand

Eftos-Epos Tunnel Sci-Fi Trilogie -I- Das Königreich der Tausend

Grundstein: 31.März.2009

Fertigstellung: 20.Mai.2010 (415 Tage)

Anzahl Kapitel: 38

Anzahl Seiten: 313

Anzahl Woerter: 55688

Version: i2.5+ (laufendes korrekturlesen inkl. upload hin zur i3, aber inhalt 100% fest)

Jugendedition i2 fertiggestellt - Inhalt fest (wie i2).

Hoerbuch: i2 fertiggestellt. Finale Version. Keine Änderungen mehr.

Eftos-Epos Tunnel Sci-Fi Trilogy -II- Halbwelt

Grundstein: 09.Juli.2010

Fertigstellung: 24.August.2011 (410 Tage)

Anzahl Kapitel: 30

Anzahl Seiten: 150

Anzahl Wörter: 23419

Version: i1.4+ (laufendes korrekturlesen inkl. upload hin zur i2, aber inhalt 100% fest)

Jugendedition i1.3 fertiggestellt - Inhalt fest.

Hörbuch: i1.2 fertiggestellt. Finale Version. Keine Änderungen mehr.

Eftos-Epos Tunnel Sci-Fi Trilogy -III- Die letzte Krise

Grundstein: 05.September.2011

Fertigstellung: 19.Juli.2012 (320 Tage)

Anzahl Kapitel: 33

Anzahl Seiten: 176

Anzahl Wörter: 26458

Version: i1.x (Eftos Ent. official)

Jugendedition i1.x (Eftos Ent. official)

Hörbuch: i1.0 fertiggestellt. Finale Version. Keine Änderungen mehr.

Tunnel Sci-Fi Trilogie (Eftos-Epos) Das Koenigreich der Tausend Band I-III

Grundstein: 31.Maerz.2009

Fertigstellung: 19.Juli.2012 (1145 Tage = 3 Jahre und 50 Tage)

Anzahl Kapitel: 101

Anzahl Seiten: 639

Anzahl Woerter: 105655

---EN---

Eftos-Epos Tunnel Sci-Fi Trilogy -I- Kingdom of a thousand

started: 31.March.2009

finished: 20.Mai.2010 (415 days)

chapters: 38

pages: 313

words: 55688

Eftos-Epos Tunnel Sci-Fi Trilogy -II- Halfworld

started: 09.Juli.2010

finished: 24.August.2011 (410 days)

chapters: 30

pages: 150

words: 23419

Eftos-Epos Tunnel Sci-Fi Trilogy -III- The last Crisis

started: 05.September.2011

finished:: 19.Juli.2012 (320 days)

chapters: 33

pages: 176

words: 26458

Tunnel Sci-Fi Trilogy (Eftos-Epos) Kingdom of a thousand Book I-III

started: 31.March.2009

finished: 19.Juli.2012 (1145 days = 3 years and 50 days)

chapters: 101

pages: 639

words: 105655

Stellungsname zur Fertigstellung:

Es bleibt ein Mysterium warum das Königreich der Tausend fertiggestellt ist.

Wenn Eftos noch einmal vor allem stünde, würde er niemals mehr das Epos beginnen.

Es gibt keine Nachbarn und keinen Buchstaben mehr.

Eftos hat das Königreich der Tausend!

EN: it remains a mystery why the kingdom of a thousand is here. if Eftos would be before it all he would never start the epos again.

where are the neighbours? there will never be a single letter more. Eftos has the kingdom of a thousand!

Kingdom of a thousand characters, names, places, technologies & indicia are original (c) & (tm) Eftos Ent. All rights reserved.

Charakterprofil: Westenburg zu, Henley Prinz

Prinz Henley zu Westenburg, geboren 17.01.201 in Syntari auf dem Pak Prime im Indi System, ist der einzige Sohn des Regenten vom Pak, Dr. Leviathan zu Westenburg und seiner Frau Ratia.

Der junge Prinz zu Westenburg ist gerechtigkeitsliebend, mutig und verschwiegen. Dabei sucht er sich seinen Freundeskreis sehr genau aus.

Desweiteren er hat einen Hang dazu, Dinge selbst in die Hand zu nehmen und sich dabei allen Widrigkeiten zu stellen.

Seit seinem ersten Tag am Alanis ist er der beste Freund einer jungen Diplomantentochter genannt Patchara Petch-a-boon und eines eher zappeligen Ruba namens Svinenysh.

Zu seinen weiteren Freunden zählen der um ein Jahr jüngere Juniortechniker Mikkell Silva und von seinem Heimatplaneten die ebenfalls ein Jahr jüngere Pakingerin Eevie Lundbarden.

Henley hat auch mit Feindschaft und Missgunst zu kämpfen. Ohne Namen nennen zu wollen sind sowohl Erwachsene als auch gleichaltrige Schüler darunter.

Bei den zu bestehenden Abenteuern kann Prinz Henley zu Westenburg als Rädelsführer angesehen werden.

Das folgende Bild zeigt den Zwölfjährigen Henley während Band I "Das Königreich der Tausend"

Charakterprofil: Petch-a-boon, Patchara

Patchara Petch-a-boon, geboren 15.01.201 in Xanqoq, Provinz Xonburi des Trivy im Raah System, ist eine junge Diplomatin und jüngste Tochter des Diplomaten Somdet-Ong-Yai Petch-a-boon und seiner Frau Chiyoko-Miu. Patchara hat noch eine ältere Schwester namens Khi-Chi Kokoyama Petch-a-boon.

Genau wie Ihr bester Freund, Henley, ist Sie eher von zurückhaltender Natur. Zusätzlich kann Sie, trotz Ihres jungen Alters, als sehr weise und umsichtig beschrieben werden.

Patchara verliert selten die Contenance, Ausnahmen bestätigen die Regel, wenn Sie z.B. Svinenysh auf die Palme bringt. Dabei ist im Grunde jedoch Ihr Verhältnis zum jungen Ruba ein äußerst herzliches.

Leider ist Ihr jemand bestimmtes, wahrscheinlich aufgrund von schlichter Eifersucht, äußerst abgeneigt. Es handelt sich hierbei um Margot Rottweil, einer giftigen Militärtechnik-Schnalle aus dem Dunstkreis Prinz Herold zu Westarp.

Charakterprofil: Svinenysh

Svinenysh (später Svinenysh Galactic), geboren 07.07.201 in Trimonda auf dem grünen Jungelmond Trymoo des Trivy im Raah System, ist der einzige Sohn des Ruba Hazhlimosh und seiner Frau Convaxtili (Ruba besitzen normalerweise keine Nachnamen).

Aufgrund des neuen Interspecies-Exchange-Programms ist es Svinenysh ermöglicht zeitgleich mit seinen neuen besten Freunden Henley und Patchara am Alanis eingeschult zu werden. Nach einem Fulminanten Start lernt er diese dann tatsächlich gleich am ersten Tage kennen.

Altgedienten Militärs stinkt die neue Liberalität, Sie sehen die Ruba nach wie vor lieber als billige Arbeitskräfte an. Bei Henley und Patchara jedoch ist der zappelige Klassenkamerad sehr beliebt. Besonders seine Ehrlichkeit, sein Mut und Draufgängertum sind dafür verantwortlich.

Industrial Audio & Original Sci-Fi COPYRIGHT © eftos.de

Du? soweit unten? Dann ein superwinziges Geheimnis:

Jedem Anfang wohnt ein Zauber inne. Es ist unmöglich dies mit der grauen Welt der Alten zu vereinen.

Doch genau dies versucht das Königreich der Tausend. Mit voller Absicht: Letztere mögen einen Bogen einlegen.

Herzstücke

Das wichtigste Kapitel der gesamten Saga ist S03E28. Es kann als Kern des Epos betrachtet werden, bedeutender sogar noch als S03E33, obwohl dieses die Welt aus den Angeln hebt.

S02E25 'Hochzeit der Vorsehung' ist wichtiger als allgemein angenommen. Es ist definitiv das gravierendste Kapitel aus Band II 'Halbwelt'. Die nachfolgenden Kapitel sind weniger entscheidend, aber genauso nötig, um den Verlauf der Geschichte zu verstehen. Absolut letztendlich ist S02E25 Inter-Epos-bestimmend. Aber zum Glück ist dies streng geheim.

Das entscheidende Kapitel Band I 'Das Königreich der Tausend' ist definitiv S01E33. Es ist ausschlaggebend und weitaus brisanter als die noch folgenden. Zum Verständnis der Saga braucht man jedoch auch sie.

Die offline Kapitel sind trauriger, lustiger, fulminanter und wahnwitziger als die öffentlichen.

Keine Sorge: Sie sind perfekt geschützt!

Eftos-Epos Bio (v1) DE

Bedingt durch den Bankrott des Genre begann Eftos 2009 seine eigene Sci-Fi Saga zu schreiben.

Anders als die Konkurrenz verzichtet er dabei bewusst auf Voodoo wie Zeitmaschinen, Lichtwesen oder anderen Müll.

Diese Tatsachen führten zur Entstehung der Tunnel Sci-Fi Trilogie (Eftos-Epos) Das Königreich der Tausend

Diese Trilogie ist eine Science-Fiction Saga bestehend aus folgenden Büchern:

- (I) Das Königreich der Tausend
- (II) Halbwelt
- (III) Die letzte Krise

Sie erzählt die Abenteuer dreier Freunde: Prinz Henley zu Westerburg, Patchara Petch-a-boon und Svinenysh Galactic.

Die Geschichte spielt 213, 216 & 219 NET Medianzeit im Königreich der Tausend.

Jedes Buch besteht aus den Abenteuern der Kinder, innerhalb einer futuristischen Sci-Fi Welt der Alten.

Dies ist der Grund warum jedes Buch als Jugend- und Erwachsenen Ausgabe erscheint.

Bestimmte Sci-Fi Details werden nur in der Erwachsenenedition erwähnt.

Kingdom of a thousand characters, names, places, technologies & indicia are absolute © & ™ Eftos Ent. All rights reserved.

Tunnel Trilogie

Buch III

Die letzte Krise

Die Abenteuer von Prinz Henley zu Westerburg, Patchara Petch-a-boon und Svinenysh Galactic.

Tunnel Sci-Fi Trilogie

- 1) Das Königreich der Tausend
- 2) Halbwelt
- 3) Die letzte Krise

© eftos@eftos.de © & ™ Eftos Ent.